JOC FULL CITY LIFE EDITION 2008 CONSTRUIEȘTE ORAȘUL PERFECT!

# LEVEL

special
**INDIE-REVOLUTIA**
ESTE ÎN FLOARE



## F.3.A.R.

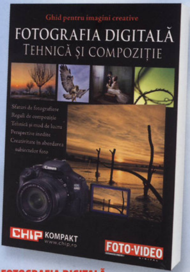
NEED FOR SPEED
## THE RUN
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
**E.Y.E: DIVINE CYBERMANCY**
## BASTION
LIMBO

**DVD**
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Preț 14,99 lei
Septembrie 2011
5 948490 250039 01109

# Colecția CHIP KOMPAKT te invită să descoperi:

EDIȚIE LIMITATĂ



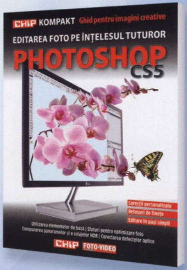

**FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE**

Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.




**OFFICE 2010**

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



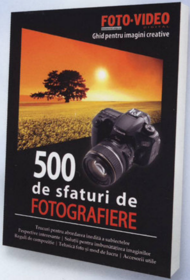

**PHOTOSHOP CS5**

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.




**WINDOWS 7**

Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.




**500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE**

Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

**19,98 lei** ~~29,98~~

**Oricare dintre aceste cărți este oferită acum la numai 19,98 lei/buc.**

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.

## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

**Aplicații gratuite:** Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

**Editor:**
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

**Director General:**
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

**Redactor-șef:**
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

**Redactori:**
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

**Colaboratori:**
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

**Au mai publicat:** ANDY (caricaturi)

**Grafică și DTP:**
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

**Secretar de redacție**
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

**Publicitate:**
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

**Contabilitate:**
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

**Distribuție:**
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

**HOTLINE abonamente:**
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

**INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:**






# BACK TO SCHOOL

Cele două luni de vară s-au dus de parcă n-ar fi fost, iar mulți dintre voi s-au întors din nou pe băncile școlii sau se pregătesc să o facă. Noi n-avem vacanță. Avem, în schimb, privilegiul de a ocupa locuri de muncă unde joaca se plătește, iar așa ceva mai rar, nu-i așa? Și totuși, nu butonăm întotdeauna jocurile care ne-ar plăcea, pentru că un om informat trebuie să știe și ce să evite, nu doar ce merită jucat, iar asta este partea cea mai grea. Din fericire, lansările verii ne-au întrecut în mare parte așteptările, parcă mai mult ca niciodată, iar noi am avut cu ce să umplem revista. Iar când prindem un joc precum F.E.A.R. 3, cu al cărui review puteam ocupa liniștiți mai mult de 12 pagini, sau suprinzătorul E.Y.E: Divine Cybermancy, pe care a trebuit să-l joc ca să-l cred pe Caleb, cu atât mai bine. Că doar nu degeaba ne-a dat Dumnezeu atâta hârtie! Ca un făcut însă, odată cu începerea școlii vin și lansările îndelung așteptate peste an, Deus Ex: Human Revolution fiind deja pe bancul nostru de probă, pregătit să ne ocupe nu doar foarte mult timp, dar și o bună parte din revistă. Drept urmare, sunt tentat să cred că vom uita să ne facem timp și pentru altceva, până când nu e prea târziu. Pentru că așa e la noi, cum punem mâna pe ceva bun, chiar dacă de articol se ocupă unul sau doi redactori, uităm cu toții de orice altceva și intrăm într-un fel de transă, din care nici mama Omida nu ne mai scoate. Să nu vă speriați, așadar, dacă vom întârzia puțin la raft. La LEVEL se lucrează (sau joacă, hai fie...) mai mult pentru voi. Mai puțin eu, pentru că septembrie este și luna mea de concediu.

Pace și spor la școală, dar să păstrați timp și pentru noi. Și joacă.

■ **KiMO**

# CUPRINS

## TOP 3 REDACTOR

**KiMO**

1 F.E.A.R. 3
2 E.Y.E: Divine Cybermancy
3 Limbo

**Koniec**

1 Limbo
2 E.Y.E: Divine Cybermancy
3 F.E.A.R. 3

**cioLAN**

1 E.Y.E: Divine Cybermancy
2 Bastion
3 King's Bounty: Legions

**Marius Ghinea**

1 F.E.A.R. 3
2 E.Y.E: Divine Cybermancy
3 World of Tanks

**Caleb**

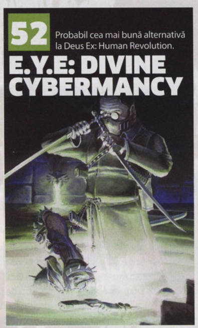
1 E.Y.E: Divine Cybermancy
2 Bastion
3 Limbo

## REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.











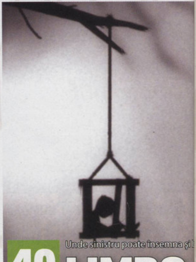












# City Life Edition 2008





City Life 2008 te pune în rolul unui planificator urbanistic care trebuie să se ocupe de fiecare aspect al unui oraş aflat în continuă dezvoltare, ajutând la transformarea acestuia într-o metropolă de vis. Jocul propune două moduri de joc – Liber şi Scenariu. Ambele se joacă în acelaşi fel, cu excepţia faptului că modul Scenariu te obligă să atingi anumite obiective pe măsură ce ridici oraşul, în vreme ce modul de joc Liber este exact aşa cum sugerează numele, deoarece te lasă să construieşti în neştire, fără niciun obiectiv precis.

Prima alegere pe care trebuie să o faci în City Life 2008 este cea a unei locaţii pentru viitorul tău oraş, acesta putând fi situat într-o zonă cu o formă de relief anume, cum ar fi un deşert, malul mării sau o depresiune. Locul în care este situat oraşul afectează apoi dezvoltarea acestuia în mod direct, exact ca în realitate, însă îl poţi amplasa chiar şi în locaţii reale precum New York sau Paris. În acest fel, talentul de planificator îţi este pus la grea încercare, deoarece eşti tentat să respecţi realitatea din teren cu cât mai multă fidelitate.

De-a lungul operaţiunii de clădire a unui oraş trebuie să iei în considerare o serie de factori, cum ar fi bugetul pe care îl ai la dispoziţie, traficul autovehiculelor, forţa de muncă, aspectele sociale ale urbei, siguranţa publică, sănătatea şi multe altele. Poate părea covârşitor, dar nu este chiar aşa, deoarece te poţi ocupa de toate prin intermediul unei interfeţe uşor de utilizat, iar astfel gameplay-ul este mai variat.

Din punct de vedere vizual, City Life 2008 se prezintă bine, poate doar cu excepţia unor efecte ce nu se pupă prea bine cu aspectul general al jocului, părând a fi adăugate pe fugă. Pe de altă parte, poţi vedea clădirile reflectându-se în apă, cartiere cu „personalitate", iar atunci când vrei să iei pulsul oraşului, poţi schimba perspectiva, coborând la nivelul străzii pentru o plimbare „per pedes" prin oraş.

Luat ca un întreg, jocul oferă suficiente provocări fanilor genului, dar nu numai lor, pentru că City Life 2008 este un titlu foarte accesibil pentru genul din care face parte. Aşadar, dacă sunteţi sătui de abordările simpliste ale concurenţilor săi direcţi sau pur şi simplu căutaţi ceva relaxant, atunci merită să-l încercaţi.

# CUPRINS DVD

**Demo**
Frozen Synapse / Supreme Ruler: Cold War / Trucks and Trailers

**MODs**
Deus Ex: New Vision (Deus Ex) / Portal 1.1 (Portal)

**Media**
**Filme (HD)**
Batman: Arkham City / Deus Ex: Human Revolution / Spider-Man: Edge of Time / Prototype 2 / Renegade Ops / Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad / Saints Row The Third
**Imagini**
Spider-Man: Edge of Time / Need for Speed: The Run
**Wallpaper**
F.E.A.R. 3 / Call of Juarez: The Cartel
**Screensaver**
Rockstar Pixels and Polygons

**Drivere**
ATI Catalyst 11.7 / NVIDIA ForceWare 2 80.26

**Patch**
The Witcher 2 v1.3.5

**Antivirus**
AVG Free Edition 10.0

**Freeware**
7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

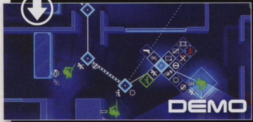
**Shareware**
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

**EXTRA**
Söldner Secret Wars Community Edition (joc complet)
LEVEL DVD Finder
Coperta DVD Joc Full




## DVD HIGHLIGHTS

### FROZEN SYNAPSE
Dacă i-ați citit review-ul, înseamnă că v-am convins. Frozen Synapse este o experiență tactică de neratat.




### DEUS EX: NEW VISION
O nouă față pentru Deus Ex, primul joc din serie, ce include texturi de înaltă rezoluție și compatibilitate DirectX 10.




### SUPREME RULER: COLD WAR
Strategie la sânge într-un joc foarte ambițios, dar și dificil.




### SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
Să facem cunoștință cu actorii din spatele eroilor din joc.



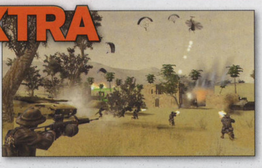

### TRUCKS AND TRAILERS
Viața de camionagiu... Nu la asta visam când eram mici?




### SAINTS ROW: THE THIRD
Câte lucruri poți face când ești în cădere liberă?




## EXTRA



### SÖLDNER SECRET WARS COMMUNITY EDITION (VERSIUNE COMPLETĂ)
Söldner: Secret Wars Community Edition este o versiune mult îmbunătățită a jocului Söldner, realizată chiar de fani. Daca vă plac FPS-urile soldățești, vă invităm să îi dați o șansă.

## NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!



adidas
RADIO GUERRILLA
ELIBERADIO
control
day.out
POWERED BY:
TUBORG
IAN BROWN
JAMES LAVELLE PRESENTS:
UNKLE SOUNDS
suiepaparude
CORRUPTDREAM VISUALS
JUSTIN VANDERVOLGEN
BOGMAN
10 SEPTEMBRIE
ARENELE ROMANE
+18
Bilete prin eventim :50 RON
burn STUDIOS
www.burn-studios.com
SMIRNOFF
MUSIC CHANNEL
220 PLAYBOY COCOR COCOR ZOOM CATAVENCU arte meserii RL zile nopti VIP
SAPTE SERI POPCORN CHIP LEVEL oneday metropotam.ro FEEDER.RO
365.RO IQads anyplace.ro iConcert.ro tilllate.com VICE METALHEAD ROCKON
J&B

## PORT ROYALE 3

Kalypso Media ne informează că al treilea membru al familiei Port Royale se află pe bancul de lucru al studiourilor Gaming Minds. Pentru PC și, o premieră pentru serie, console. După cum probabil vă așteptați, dacă ați luat contact cu primele două jocuri din serie (produse de Ascaron), accentul cade mai mult pe latura economică, însă nu a fost neglijată nici latura militară, acțiunea sequel-ului urmând să plaseze jucătorul în bocancii unui căpitan de vas fără experiență, dar cu vise mărețe de avuție și faimă. Vor exista două moduri diferite de joc, unul dedicat în totalitate sistemului economic, pe când cel de-al doilea va implica și aspectul militar al jocului, oferindu-i celui care butonează posibilitatea utilizării forței pentru atingerea obiectivelor. În cazul în care doriți să dispuneți de o combinație între cele două, atunci producătorii recomandă folosirea modului free-play. Port Royale 3 va fi lansat în al doilea trimestru al anului 2012.



## DISCIPLES III: RESURRECTION

Profeții ne-au mințit. A Treia Venire a lui Disciples n-a fost un eveniment de proporții biblice. Necromanții sovietici, grăbiți să-și îndeplinească planul stabilit de conducerea uzinei, au încurcat ritualul și, drept urmare, Disciples III: Renaissance prezintă aceleași simptome ca un individ proaspăt readus la viață după un somnic reconfortant de aproape un deceniu într-o garsonieră confort 666, la doi metri sub pământ. E plin de gândaci și pute. Cu toate acestea, publisher-ul german Kalypso Media, convins că există vânzare după moarte, ne anunță că povestea seriei nu s-a încheiat cu Renaissance, ci va continua în Disciples III: Resurrection, un expansion ce va fi lansat în luna ianuarie a anului 2012. După sfântul Revelion. Astfel, fanii credincioși, care nu s-au lepădat de Renaissance la îndemnul satanelor de jurnaliști, vecini, prieteni etc., vor primi în jur de 70 de ore de gameplay, o facțiune nouă (The Undead Hordes), vreo șase eroi și peste 50 de unități proaspete (pe cât de proaspăt poate fi un membru al comunității de nemorți din Nevandaar). Poate a doua oară e cu noroc.



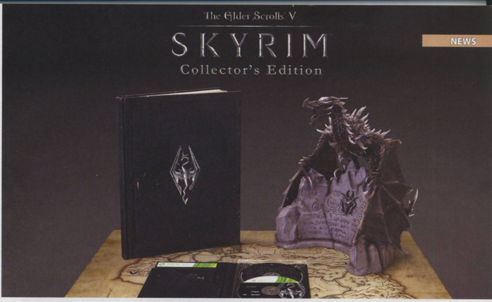


## BORDERLANDS 2, ANUNȚAT

V-am spus acum două luni cum reprezentantul companiei de PR angajate de 2K să-i netezească drumul lui Duke spre portofelele noastre și-a dat în stambă și i-a amenințat cu înfometarea mediatică pe jurnaliștii imuni la țipla next-gen în care Gearbox l-a înfășurat pe distinsul cetățean Nukem. A fost amuzant. Și îngrijorător în același timp. Ei bine, nici Randy Pitchford, șeful companiei Gearbox, nu se lasă mai prejos și i-a acuzat (tot în limita celor 140 de caractere de pe Twitter) pe jurnaliștii de la Eurogamer de „jurnalism de proastă calitate" (sau „shoddy journalism" pre limba marelui Șăf). Motivul? Eurogamerii, ca toți jurnaliștii de proastă calitate, acționând pe baza unor informații (care s-au dovedit a fi 100% corecte) primite de la o sursă apropiată companiei Gearbox, au ținut morțiș să-și îndeplinească datoria față de cititori și au stricat astfel extraordinara surpriză pregătită de Pitchford și revista Game Informer. „Surpriza" fiind, bineînțeles, anunțul oficial al lui Borderlands 2. Pe care doar Game Informer avea dreptul să-l... anunțe. Oficial. Pe câteva pagini. Bun. Acum, ce-am învățat din tot acest tărăboi? Unu: adevărații jurnaliști semnează NDA-uri (Non Disclosure Agreements), după care așteaptă cuminței încuviințarea piarilor, fără de care e inadmisibil să-ți faci treaba. Doi: exclusivitatea e naspa și de obicei implică treburi de multe ori nasoale în branșă. Și trei: Borderlands 2 se află în lucru și va fi lansat la anul. Cu mai multe arme și personaje noi. Dar asta se înțelege de la sine.

## SKYRIM COLLECTOR'S EDITION

Edițiile de colecție au devenit deja un standard, mai ales pentru titlurile AAA. De obicei, prețul se învârte în jurul a 70 – 80 de euro pentru joc, plus o cantitate uneori îndestulătoare de bunătățuri virtuale și/sau reale. Bethesda, însă, s-a hotărât să ridice ștacheta și va lansa ediția de colecție a lui Skyrim la prețul de 150 de dolari/euro (bine, 149,99, dar mai e cineva care se lasă impresionat de ,99 ?). La asemenea preț probabil v-ați aștepta să primiți un dragon viu plus o găleată de jăratec și un grajd pentru el. Și dragon veți primi. Cei 22 de centimetri de plastic (PVC de calitate zic ei) vor fi livrați la pachet cu un artbook de 272 de pagini, o hărțulie și un DVD cu making-of. Plus jocul. Chilipir curat.




## DIABLO 3: CONECTEAZĂ-TE ȘI UMBLĂ!!

S-a dovedit experimental că nimic nu îl supără mai tare pe Omul de pe Internet decât un nou DRM. Sau un DRM mai vechi. Sau, în cazuri mai rare, orice DRM. După ce Ubisoft a reușit să atragă mânia (și, când mânia s-a mai potolit, banii) fanilor cu DRM-ul lui Assassin's Creed II, Blizzard apelează la aceeași tactică și anunță că Diablo III va necesita o conexiune permanentă la internet. Chiar și pentru single-player. Cred că vă imaginați valul de furie care a cuprins internetul la auzul acestei vești. O sfântă și justă mânie care va conta prea puțin atunci când Diablo 3 va fi lansat, iar vânzările le vor confirma Actiblizz-ilor că n-are rost să te bazezi pe voința și determinarea omului roș (de furie) de pe internet, oricât ar părea el de cătrănit pe forumuri.

Într-un interviu acordat MTV-ului (poate ați auzit de MTV, e o televiziune de gaming cu o tradiție îndelungată), Robert Bridenbecker, vicepreședintele departamentului de Tehnologii Online din cadrul companiei Blizzard, s-a declarat surprins de reacțiile internauților „în ziua de azi". Aparent, în ziua de azi, cine nu simte nevoia de a fi conectat mereu la ceva, fie că este un site de socializare online, fie că este un joc sau orice altă formă de entertainment, ar trebui să se gândească serios la alt hobby, unul cât mai îndepărtat de gaming.

Potrivit declarațiilor aceluiași Bridenbecker, nevoia de a fi online în permanență pentru a putea juca Diablo III nu a fost niciodată privită de producători ca o formă de DRM, ci mai mult ca un feature care ar îmbunătăți gameplay-ul. Mai puțin atunci când îți pică netul vreo două zile (cum mi s-a întâmplat recent) și nevoia de a fi conectat este înlocuită cu nevoia de a juca ceva, să treacă timpul mai repede până la momentul sublim când vei fi conectat din nou, iar cetele îngerești îți vor lăuda achievement-urile și îți vor da like la posturi. Din fericire, un alt oficial Blizzard ne oferă o soluție pentru aceste momente de restriște: jucați altceva. Poate vom juca altceva (mhhhhmtorchlight2mhhr!), poate vom ieși în stradă să împungem cu arătătorul necunoscuți. Unde rămăsesem? A, la nevoia de a fi conectat. Tim Willits, lead designer la id Software, se declară încântat de decizia Blizzard și, într-un interviu acordat Eurogamer-ului, își face cunoscută opinia față de controversatul subiect: „Diablo 3 îi va convinge pe toți să accepte faptul că trebuie să fii conectat. Când ai un uriaș (NR: Diablo 3), poți face o schimbare. Dacă am putea obliga oamenii să fie în permanență conectați când joacă un joc, și să facem ca acest lucru să fie acceptat, ar fi minunat. Într-un final, va fi mai bine pentru toți". Mai puțin atunci când nu va fi bine pentru toți.

Așadar, nu doar gamerii sunt cu ochii (și gura) pe Blizz. Sunt aproape sigur că Willits nu este singurul personaj din Industrie care așteaptă reacția cumpărătorilor (am pomenit mai sus că un internaut agitat în plus nu înseamnă neapărat o vânzare în minus) la noua politică Blizzard. Dacă una dintre cele mai iubite companii de gaming din peisaj scapă cu fața curată după o mișcare extrem de nepopulară în rândul fanilor, terenul e pregătit pentru noi și noi conexiuni. Totul va fi conexiune.

Ca să închei pe un ton relativ optimist ceea ce a început ca o știre și a sfârșit așa cum o vedeți, Bridenbecker (mi s-a făcut o sete teribilă tot pomenindu-l pe acest domn cu nume de pils) ne asigură că obligațiile jucătorului se rezumă la plata jocului și conexiunea permanentă. Socializarea, slavă Domnului Kotick, nu va fi impusă cu forța, iar indivizii mai singuratici de felul lor se pot bucura de o experiență solo. Dacă sunt conectați, desigur. Pentru că totul e conexiune. Conexiunea conexiunilor.



## FACEBOOK, AMENINȚAT

Dacă tot vorbeam despre spaimele omului modern (adică DRM-ul în caz că ați uitat deja), ar fi timpul să facem o scurtă călătorie înapoi în timp, în Galia lui Asterix și Obelix. După cum bine știți, neînfricații gali ai lui Goscigny și Uderzo se temeau de un singur lucru: la un moment dat, cerul le va pica în cap. Mutăm acțiunea în sătucul informațional, unde săteanul modern și curajos, cu netbook lucios și internet mobil, s-a debarasat de asemenea superstiții copilărești. În ultimul deceniu, oamenii de știință moderni au depus eforturi titanice pentru a-și explica ce anume ține cerul în loc și, într-un final, au ajuns la concluzia că bolta cerească n-are cum să pice nici dacă ar vrea. Pentru că o ține Dumnezeu cu amândouă mâinile. Și ați văzut mâinile lui Dumnezeu? Atât vă spun, toate mânuțele oțelarilor din afișele de propagandă sovietice laolaltă n-ar fi în stare să acopere un singur por din palma lui Dumnezeu. Cum se întâmplă de obicei, s-a iscat o polemică aprinsă între oamenii de știință și teologii din toate colțurile lumii. Să susții că Dumnezeu ține cerul cu ambele mâini e o prostie, sunt de părere teologii. Îl ține cu o singură mână, iar pe cealaltă ți-o pune în cap. Altfel cum s-ar explica mileniile de intervenții divine și câștigătorii la Loto. E ilogic. Desigur, au apărut diverse secte demoralizatoare care susțin că Dumnezeu are trei mâini, dar nu le-a băgat nimeni în seamă. Cum să aibă Dumnezeu trei mâini? De ce nu șase, de ce nu o mie, de ce nu un infinit? Și dacă are un infinit, de ce există doar un singur câștigător la loterie? Plecați, mă, de aici. Dar cum nu sunt aici să vă inițiez în tainele universului, vă spun că săteanului informațional nu îi mai este teamă de cer. În cele mai multe cazuri, habar n-are cum arată cerul. No, cum poți înspăimânta un asemenea om? Simplu, și aici ajungem de fapt la subiect, îl amenințí că, dacă nu e cuminte, îi pică Facebook-ul. În cap.



Nu prea sunt la curent cu organizarea cetelor de haiduci virtuali, dar un grup extrem de puternic (e Legiune!) și foarte cunoscut, în ciuda faptului că e Anonymous, a publicat un filmuleț pe YouTube în care își exprimă, din câte am priceput eu, îngrijorarea pentru modul în care Facebook tratează intimitatea utilizatorilor. Reclame, guverne, conspirații, lipsa de intimitate etc. Fiindcă nevoia de intimitate te determină să-ți faci cont pe Facebook. Drept urmare, ni s-a promis că în data de 5 noiembrie (Gunpowder Plot, google it) se va întâmpla ceva interesant cu Facebook-ul. Probabil va pica, deși m-ar bucura nespus să-și facă cineva un pustiu de bine și să mă trezesc cu vreo câteva mii de Facebook coins în cont, cumpărate cu cardul lui Zuckerman. Sau, având în vedere anonimatul de pe internet (care se pare că încă mai există pentru oameni nu prea pricepuți în ale hacking-ului, așa ca mine), filmulețul ar putea fi o farsă, caz în care am scris atâta amar de text degeaba și am irosit spațiu prețios. Dar sper că v-ați distrat măcar puțin.

În orice caz, acum mi-e frică de internet și nu mai simt nevoia de a fi conectat. Toți vor ceva de la mine. Guvernul îmi șutește datele, altcineva îmi saltă căsuța de e-mail ca să n-o ia guvernul, LEVEL-ul pică de două ori pe an, bunica din Nigeria îmi cere cardul și parcă nu mi-ar strica vreo câteva milioane de dolari, poate așa îmi permit și eu un Rolex. Fuck. E periculos internetul. Și ăia de la Blizzard vor să fiu mereu conectat...

## LARIAN ANUNȚĂ DRAGON COMMANDER

Studiourile belgiene Larian, cunoscute pentru seria Divinity, au anunțat în sfârșit noul lor joc. Anunțul a fost însoțit de un trailer pe care, oricât aș vrea, nu pot să-l desenez aici cadru cu cadru. Este vorba de Dragon Commander o strategie/RPG/OMG care, citez, „îmbină genurile noastre favorite și este un joc cu lupte masive între dragoni, strategie epică pe ture și role-playing imersiv". Ca să vezi. Și genurile mele favorite sunt TBS-ul și RPG-ul imersiv. Dragonii nu mă mai încântă ca pe vremuri, dar nu le poți avea chiar pe toate. Jocul va fi plasat tot în universul Divinity, dar de data aceasta lumea va căpăta o tentă steampunk. Mai multe detalii după gamescon.



## 300 000 DE JUCĂTORI NOI PENTRU AGE OF CONAN

Funcom ne anunță pe site-ul oficial că trecerea la un model free-to-play (cu microtranzacțiile de rigoare, se înțelege) i-a adus MMO-ului Age of Conan peste 300 000 de jucători noi, iar profiturile obținute s-au dublat.



## RISEN 2 VA FOLOSI STEAMWORKS

Valve Software și Piranha Bytes (cunoscuți, în special, pentru seria Gothic) au anunțat că RPG-ul Risen 2: Dark Waters va utiliza Steam drept DRM. Motivarea producătorilor a fost aceea că platforma celor de la Valve dispune de un sistem automat de update al jocului, în concluzie patch-urile vor fi distribuite și instalate în mod automat, este stabil și nu necesită un alt sistem de protecție (Risen 1 a fost lansat cu două sisteme de protecție). De asemenea, ediția digitală va putea fi jucată fără ca DVD-ul să fie în unitatea optică și va necesita o singură activare online.






## WITCHER 2 PENTRU X360, AMÂNAT

Lansarea versiunii pentru Xbox 360 a lui The Witcher 2 a fost reprogramată pentru anul viitor. Pe lângă clasicul „avem nevoie de mai mult timp pentru a-l șlefui", un alt motiv din spatele acestei decizii este procesul intentat de Namco Bandai companiei poloneze. Pe scurt, drepturile de distribuție în Europa de Vest, Australia, Noua Zeelandă și Orientul Mijlociu pentru varianta de Xbox 360 au fost cedate companiei THQ, chestiune care în mod sigur nu i-a convenit publisher-ului Namco Bandai.

## CO-OP POST LANSARE PENTRU WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE



Action-shooter-ul Warhammer 40.000: Space Marine va integra și un mod cooperativ pentru cinci jucători, ce va fi lansat la aproximativ o lună de la apariția jocului în magazine. Acesta va fi inclus prin intermediul unui pachet de conținut suplimentar gratuit pentru persoanele care vor achiziționa jocul de nou. Cu alte cuvinte, s-ar putea ca acesta să coste ceva bănuți pentru cei care preferă jocurile la mâna a doua, implicit este posibil să existe și un sistem de activare a jocului online, de tipul online pass, menit să diminueze vânzările second-hand.

## ADIO, RED FACTION

O veste tristă pentru fanii universului Red Faction: ultimul titlu din serie, botezat extrem de sugestiv Armageddon, a reușit să pună cruce seriei. Vânzările slabe înregistrate de Red Faction: Armageddon i-au determinat pe cei de la THQ să tragă franciza pe linie moartă și să își caute stabilitatea financiară pe alte coclauri gameristice. Cum ar fi proiectul lui Guillermo del Toro, inSane, un nou joc survival horror.



## MIGHT AND MAGIC HEROES VI, AMÂNAT

Ubisoft își păstrează obiceiul și, în ultimul moment, decide să amâne lansarea lui Heroes VI. Noua dată de lansare este 13 octombrie. Motivul este feedback-ul primit după ultimul beta test, în urma căruia oficialii au decis că TBS-ul mai are nevoie de câteva finisaje înainte să fie aruncat în gura publicului. Cum nu există o versiune de consolă, „nepiratabilă" și alte alea, care să aibă nevoie de un „mic" avans, de data aceasta tind să-i cred că timpul rămas până la lansare va fi folosit pentru a remedia neajunsurile semnalate de testeri.



## SE VOR LANSA

| | | |
|---|---|---|
| Dead Island | PC, PS3, X360 | Deep Silver |
| Warhammer 40,000: Space Marine | PC, PS3, X360 | THQ |
| Red Orchestra: Heroes of Stalingrad | PC | Tripwire Interactive |
| F1 2011 | PC, X360, PS3 | Codemasters |
| FIFA 12 | PC, X360, PS3 | EA |
| Tropico 4 | PC, X360 | Kalypso Media |
| Driver: San Francisco | X360, PS3, Wii | Ubisoft |



- PARTEA I -

# INDIE - REVOLUȚIA ESTE ÎN FLOARE

## Iată 8 moduri prin care te poți revolta și tu

Money makes the world go round, spun americanii, susținând un capitalism în teorie benefic pentru toată lumea, însă în practică bun doar pentru cei cu buzunarele pline. Dacă ai bani, poți face orice, iar datorită acestei axiome, un domeniu ce odinioară era patronat de o mare pasiune în general exercitată din garajul propriu s-a transformat într-o industrie ce o depășește acum pe cea a filmului. Esența jocurilor video este indie, întotdeauna a fost. Însă totul a fost uitat în momentul în care capitaliștii au realizat că există cerere pentru jocuri, o cerere mare pentru aventuri interactive ce s-au transformat încet-încet în conglomerate de efecte speciale cu mesaje fără sensuri prea adânci, imposibil de realizat fără un cont serios în bancă. De la omul ușor antisocial din garaj, dezvoltatorul clasic de jocuri a devenit studioul cu sute de angajați și multe companii-minion care să bage cu lopata la producția în masă de asset-uri. Dar lumea se schimbă.

Acum, când banul începe să aibă eșecuri în a mai face să se învârtă lucrurile peste tot în lume, undeva, cândva, s-a produs o minune. Nu s-a inventat conceptul de indie games, nu, acela a existat întotdeauna. Minunea a fost când câteva scântei au fost suficient de puternice încât să încingă un foc ce a acaparat atenția noastră, a marii mase de consumatori. Ne-am îndreptat cu toții privirea către jocuri care oferă și altceva decât „dulceață vizuală". Astfel am ajuns să proclamăm eroi din rândurile noastre, îmbogățindu-i în ciuda tuturor edictelor date de mai marii industriei despre cum trebuie să se facă lucrurile și mai ales despre cât trebuie să coste.

S-a dovedit că a face un joc bun este o idee chiar și la îndemâna unui singur om. Un om special, e drept, dar unul singur, care acum este capabil să își compare câștigurile cu cele ale unor companii cu pretenții foarte mari. Nu mă refer la Minecraft, căci acest exemplu tinde să devină ușor suprautilizat. Minecraft a fost doar catalizatorul a ceea ce deja se întâmpla de câțiva ani, dovedind fără urmă de îndoială că astăzi există foarte multe alternative pentru modelul clasic de studio de jocuri. Chiar și până la Minecraft, existau deja destule povești surprinzătoare de succes ale unor grupuri de pasionați care și-au urmat visul și, nu întâmplător, s-au îmbogățit din asta. De la foști angajați ai marilor studiouri, precum 2D Boy (World of Goo) sau Playdead (Limbo), și



**2D BOY este compus din Kyle Gabler și Ron Carmel, care au lucrat la World of Goo cu precădere din internet cafe-uri, fiindcă era cel mai economic mod de lucru pentru ei.**

până la cei care nu au avut niciodată experiență în industrie, precum Jonathan Blow (Braid), Rovio (Angry Birds) sau Arrowhead Games Studios (Magicka), toți cei care au avut o idee de joc în care au crezut suficient de tare încât să se zbată să o ducă la capăt cum se cuvine au avut de câștigat. Și, din fericire, oamenii care împart aceleași pasiuni se ajută; succesul unui indie a adus după sine mai multe resurse pentru a-i încuraja și ajuta pe cei care sunt încă pe drum.

Acum, jocurile indie sunt ceea ce tot americanii numesc buzz words. Sunt Cenușăreasa industriei, a cărei frumusețe toți au remarcat-o, așa că toți vor să o ducă la bal. Acum este mai ușor ca niciodată să primești ajutor pentru a-ți duce jocul̦ețul la bun sfârșit. Însă tot acum, mulți eroi se arată, fără însă a avea filosofia care a permis ideii de indie să capete faima de astăzi. Or această filosofie nu mai pune banul pe primul loc; este vorba de mesaj, de valorile pe care vrei să le ilustrezi lumii și de tenacitatea cu care acestea te bântuie. Acum, tot ce trebuie să facă un indie game dev pentru a atinge succesul este să schimbe lumea, după cum susține cu patos Tadhg Kelly pe blogul său What Games Are.

Fiindcă, după cum spunea Kellee Santiago de la thatgamecompany (fl0w, Flower) într-un interviu publicat recent pe Game Career Guide, dacă un joc este iubit de cei care îl dezvoltă, se simte asta. Și noi, consumatorii, ne-am dovedit teribil de receptivi la astfel de calități intangibile ale unui joc. Noi, gamerii, ne-am proclamat singuri eroii indie și am sfidat edictele marilor companii de jocuri, care acum sunt nevoite să scadă prețul și - mult mai greu - să se trezească din simpla lor rețetă de a face profit. Fiecare dintre milioanele de gameri care au cumpărat sau măcar au vorbit de câte un joc indie s-a comportat ca un revoluționar, indiferent cât de mărunte ne-au părut armele. Am reușit să facem o diferență. Și acum că am căpătat atenție, indie-revoluția este în floare și are nevoie de tine mai mult ca oricând.

## FACEBOOK ȘI JOCURILE

**2004** - La Harvard, Mark Zuckerberg, alături de Dustin Moskovitz, Chris Hughes și Eduardo Saveri, lansează Facebook, o rețea socială închisă, destinată la început doar universităților Harvard, Yale, Stanford și Columbia.

**2005** - Facebook atinge 5,5 milioane de utilizatori activi

**2006** - Rețeaua devine publică, putând fi folosită de oricine. În același an, Facebook înregistrează peste 12 milioane de utilizatori.

**2007** - Se lansează Facebook Platform, ce permite dezvoltarea de aplicații. În același an, rețeaua atinge 50 de milioane de utilizatori activi.

**2009** - Devine popular Farm Town, un joc pentru Facebook și MySpace care permite colaborarea dintre jucători prim mijlocul rețelelor sociale. Ulterior, în același an se lansează FarmVille, considerat de mulți o copie identică FarmTown. Chiar și în prezent, FarmVille este cel mai popular joc de Facebook, jucat de 10% din utilizatorii activi ai rețelei.

**2010** - Răspunzând unui număr considerabil de plângeri din partea utilizatorilor, Facebook Platform se modifică și nu mai permite dezvoltatorilor mesaje neautorizate pe wall-uri dacă jucătorul nu a acceptat în prealabil aplicația.

**2011** - Facebook anunță că dispune de 750 de milioane de utilizatori activi. Dintre aceștia, peste 50% se joacă pe Facebook, 20% au plătit pentru beneficii în aceste jocuri, aproape 70% din jucătorii de Facebook sunt femei și timpul mediu petrecut jucând astfel de jocuri este de peste 400 de minute pe lună.



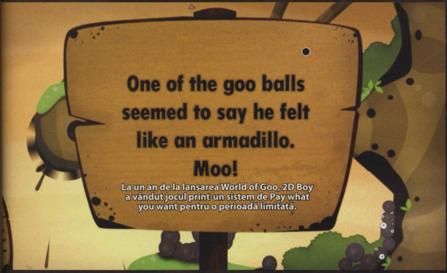
**Arrowhead Games Studio promovează ideea de jocuri ce ajută la dezvoltarea gândirii creative. Primul lor titlu, Magicka, a vândut peste 20.000 de exemplare în primele 17 zile de la lansare.**

## 1 Informează-te

Dacă ar fi să aleg o singură entitate pentru explozia jocurilor și cu precădere a titlurilor indie, aceasta ar fi internetul, o resursă de care dispunem acum aproape gratuit și a cărei valoare este deseori luată ca atare și trecută cu vederea. Informația reprezintă putere și acum avem acces la enorm de multe surse de informare. Dacă, acum 20 ani, programarea sau modelarea se învăța din cărți voluminoase, astăzi este ușor pentru oricine să se informeze și să se autoeduce în orice domeniu dorește. Dacă, acum 10 ani, cea mai bună sursă a ta de informare lunară asupra jocurilor era o mână de reviste, acum presa scrisă se confruntă cu dificultăți crescute de a oferi conținut puternic, ce depășește în valoare sutele de mii de site-uri care oferă review-uri imediat după lansarea unui joc. Ai de ales.

Dar săpatul după „mine de diamant", așa cum a fost Minecraft, un joc în esență creat de o comunitate născută și crescută pe internet, nu este o treabă ușoară. Și cum oricine astăzi poate scrie un blog, chiar și tu, dacă tot veni vorba, este de datoria ta să îți înțelegi pe deplin exigențele, astfel încât să fii selectiv cu numeroasele resurse disponibile pe net pe care le poți folosi pentru a găsi jocurile cele mai potrivite pentru tine.

Acum că vorbesc și în calitate de creator de jocuri, am pretenția de la tine să fii exigent și activ în ceea ce privește modul tău de informare. Ai o responsabilitate, indiferent dacă îți place ideea sau nu; ai responsabilitatea de a fi perfect informat asupra a ceea ce cumperi și asupra a ceea ce promovezi cumpărând un joc sau altul. Fiindcă tu ești reprezentantul meu în fața prietenilor tăi, cu care acum comunici foarte ușor prin intermediul rețelelor sociale, forumurilor, blogurilor. Acest fapt îți conferă multă putere, atât de multă încât companii precum Facebook au fost nevoite să își modifice platforma de dezvoltare a aplicațiilor pentru a interzice publicarea de mesaje nedorite pe wall-ul oricărui utilizator, forțând astfel studiourile să își reducă masiv rețeaua de marketing viral care, de fapt, este cea care le-a adus atâtea milioane




**La un an de la lansarea World of Goo, 2D Boy a vândut jocul print-un sistem de Pay what you want pentru o perioadă limitată.**



Braid a fost dezvoltat de Jonathan Blow, un om fără experiență anterioară în industria jocurilor.



În prezent, Jonathan Blow lucrează la un nou titlu numit The Witness. Cu ocazia GDC Europe și folosind The Witness ca exemplu, el a propus o nouă filosofie de design: " Este vorba despre a naviga o barcă într-o călătorie de descoperire".



de clienți. Aceste companii îți vânau întocmai lista de prieteni.

Tot pentru a se apăra de tine și de capacitatea ta de a fi exigent în privința produselor pe care îți cheltui banii, iată un alt exemplu: la începutul lui iulie, americanii au propus o nouă inițiativă, numită legea S.978, prin care doresc să interzică publicarea de filme ce captează conținut al unui material ce este protejat de drepturi de autor. Cu alte cuvinte, ar putea deveni ilegal să publici filme cu orice conținut al unui joc, fie ele sfaturi de raid în WoW sau walkthrough-uri de Portal. Absolut întâmplător, o astfel de lege ar interzice și posibilitatea de a evalua înainte de achiziție gameplay-ul unui joc. Deci ai foarte multă putere. Tu faci și desfaci popularitatea unui site, a jocurilor pe care le cumperi și / sau joci și, implicit, despre care vorbești.

De fapt, aş vrea puțin mai mult de la tine, ca nivel minim de participare. În 2009, când primul val al crizei economice lovea din plin Statele, John Gerzema, un specialist în branding și marketing, a prezentat la TED câteva rezultate surprinzătoare ale acestui colaps. Printre acestea, faptul că, în acest context nefavorabil, americanii de rând au început să fie mai atenți la ce cumpără și mai ales de la cine cumpără. Conform studiilor cercetate de Gerzema, companiile care s-au implicat în a ajuta oamenii și a-și revoluționaliza metodologiile au beneficiat de un plus de popularitate, de încredere. Sunt curioasă ce ar arăta un astfel de studiu aplicat la jocuri. Pentru început, trebuie să fii conștient că achiziția ta este un +1 direct la studioul care a creat titlul și, în consecință, eu cred că ți-ar prinde bine să îl studiezi.

Concret, în primul rând, trebuie să alegi în cine îți investești încrederea alegându-ți câteva surse conglomerat de informare. Ai putea porni de la valorile cu care fondatorii publicației respective au purces la drum. Rock, Paper, Shotgun (www.rockpapershotgun.com), spre exemplu, acum un site extrem de popular, s-a născut din dorința câtorva jurnaliști englezi bine-cunoscuți (Kieron Gillen, Jim Rossignol, John Walker, Alec Meer, toți jurnaliști cu experiență la publicații precum PC Gamer, Edge, IGN, Eurogamer) de a crea un spațiu în care se promovează exclusiv jocurile pentru PC, un seg-



## MUST READ

Game Career Guide (www.gamecareerguide.com) este un site-satelit deținut de Gamasutra special dedicat celor care studiază dezvoltarea de jocuri și aspiră la o carieră în industrie. Alături de numeroase articole interesante, site-ul găzduiește competiții de design pe teme date în fiecare lună.

What Games Are (cartea și blog-ul accesibil la www.whatgamesare.com) este un blog de game design, marketing și multe altele scris de designerul și autorul Tadhg Kelly. Merită citit!

Indie Games (www.indigames.com) este un alt site din rețeaua Gamasutra specializat exclusiv pe sectorul indie. Site-ul publică numeroase interviuri și articole speciale cu și despre cei care au găsit succesul cu un titlu indie.

Rock Paper Shotgun (www.rockpapershotgun.com) este probabil cea mai importantă resursă de informație a unui pasionat de jocuri pe PC.

ment extrem de prost privit de industrie până acum puțină vreme. Diferența dintre ei și multe alte site-uri este că ei au un scop, au o motivație și sunt extrem de pasionați de filosofia jocurilor PC, prin definiție independentă, creativă și în parte semnificativă fără limite impuse de publisheri. Ca să afli valorile RPS-ului, este suficient să accesezi pagina About. Alternativ, îți poți forma singur canalele de informare, dacă ai timp. Minecraft s-a născut pe reddit și Twitter, World of Goo și-a găsit cei mai aspri focus testeri prin blogul de dezvoltare, iar Terraria și-a căpătat popularitatea fiindcă Notch l-a lăudat pe Twitter: „Dacă Terraria este competitorul nostru, atunci sunt al naibii de mândru să concurez împotriva lui." Ca să vezi ce poate face un tweet.

Partea într-adevăr interesantă este că poți urma pe oricine pe Twitter, cum ar fi Peter Molyneux (@pmolyneux), Yahtzee Croshaw (@YahtzeeCroshaw - ZERO Punctuation), David Perry (@dperry) sau Ken Levine (@IGLevine - BioShock). Și nu uita de reddit (/r/gamedev/ este un loc excelent de început).

Dacă dai de un demo, un trailer, un joc care îți place, studiază-i creatorii. Un indie marketing de efect de obicei implică multă deschidere din partea echipei, de aceea mulți au bloguri în care își descriu în detaliu experiențele, procesul, câștigurile și multe, multe altele. De ceva vreme, este extrem de bine să îți promovezi activitatea de game dev și pe Twitter și Facebook, cel puțin, ambele constituind o sursă mult mai rapidă de informare și feedback. Și, în fine, multe studiouri indie se dovedesc foarte active cu propria comunitate de fani, pe care o implică în procesul de dezvoltare și pe care o încurajează prin concursuri și premii. Spre exemplu, de curând, un studio suedez numit The Bearded Ladies a organizat un concurs numit Gamocracy, în care, stabilind o temă, a invitat comunitatea de fani să participe la design. Rezultatul se numește Legend of Robot, e disponibil pe PSN și este primul joc de care știu pentru care designul a fost realizat de o comunitate de gameri.

## 2 Cumpără

Odată informat cum se cuvine, poți lua decizii excelente legate de jocurile în care îți investești banii. Eu cred că piața indie a explodat pentru

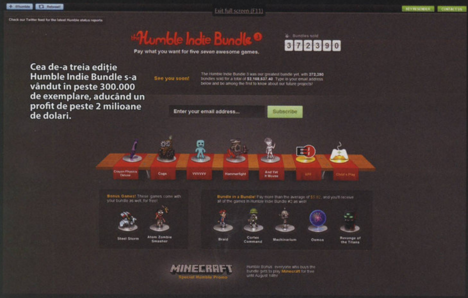



thatgamecompany crează jocuri deosebite, care au la bază mesaje puternice





Co-fondatorul thatgamecompany, Kellee Santiago a propus recent la GDC Europe ca jocurile să nu mai fie dezvoltate în jurul funcționalităților, ci în jurul mesajului pe care intenționează să îl transmită.




**Cea de-a treia ediție Humble Indie Bundle s-a vândut în peste 300.000 de exemplare, aducând un profit de peste 2 milioane de dolari.**

că noi, gamerii, pur și simplu ne-am săturat de incapacitatea de a risca a marilor studiouri și publisheri, care de câțiva ani buni rezultă în titluri urmate constant de numere mai mari ca 1. Este de înțeles, dacă acceptăm conceptul clasic de marketing, descris foarte bine și în repetate rânduri pe blog-ul What Games Are. O idee nouă este echivalentă cu un risc crescut, în vreme ce un titlu deja consacrat, o licență, un film sunt deja prezentate pieței (adică ție) și dispun de un grad crescut de fidelizare. O idee nouă trebuie vândută, iar titlurile indie se vând cu precădere datorită accesului la informație și distribuției digitale.

NPD Group (National Purchase Diary) este cea mai importantă companie de cercetare de piață din America și cea care realizează cele mai citite studii legate de industria jocurilor video și vânzările generate de aceasta. Conform raportului din iunie 2011, vânzările retail de jocuri sunt într-o scădere destul de accentuată, de 10%, comparativ cu aceeași perioadă fiscală a anului trecut. Însă, în mod surprinzător, dar extrem de așteptat, s-au luat în calcul și vânzările prin canale digitale, care arată o creștere de 17%.

Motivele sunt simple, iar principalul este așa-numitul spațiu pe raft, care de altfel este unul dintre principalii responsabili de prețuri de peste 40 de euro pe titlu. Însă distribuția digitală dispune de un „spațiu pe raft" nelimitat, fapt care i-a permis să fie mult mai puțin selectivă cu titlurile publicate și mai ales cu buzunarele celor care le publică. În plus, indie pe indie se ajută, așa că, dacă tot veni vorba de cumpărat, vreau să îți atrag atenția doar asupra a două inițiative.

Humble Indie Bundle este o inițiativă a celor de la Wolfire Games (Lugaru, Overgrowth - studioul acesta merită mare atenție ;)) care, în mai 2010, alături de alte patru studiouri indie, a pregătit primul pachet de jocuri ce putea fi cumpărat timp de o săptămână la un preț stabilit de jucător. Cu alte cuvinte, datoria ta de cumpărător era să te informezi (altfel nu ai fi știut de ofertă, fiindcă aceasta a căpătat faimă doar prin marketingul viral), să plătești cât vrei, chiar și doar 5 euro pentru toate cele 6 jocuri (ulterior, la inițiativa celor de la Amanita Design, pachetul s-a mai îmbogățit cu un titlu), iar apoi să decizi unde vrei să ți se ducă banii plătiți: la studiourile participante sau la anumite organizații de caritate. Ideea de plată lăsată la opțiunea clientului nu era nici aceea întocmai nouă. Un program similar de Pay What You Want a fost lansat de cei de la 2D Boy, care au instaurat acest sistem de plată pentru o perioadă limitată pentru World of Goo, la un an de la lansarea titlului.

Primul Humble Indie Bundle s-a dovedit un succes: peste 100.000 de persoane au cumpărat pachetul, donând o sumă ce a depășit 1.200.000 de dolari. Și asta s-a întâmplat în ciuda faptului că toate jocurile incluse nu dispuneau de DRM și puteau fi distribuite fără nicio problemă. Cumpărătorii au fost doar rugați să nu facă asta, ca de altfel și în cazul World of Goo.

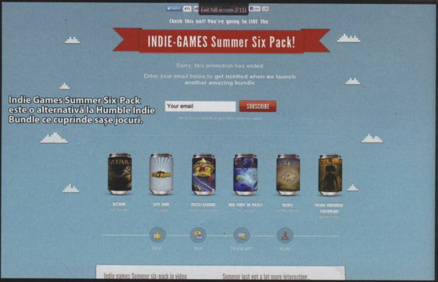
Inițiativa a contribuit major la popularizarea jocurilor indie și a fost continuată în decembrie 2010, aprilie 2011, respectiv chiar acum, la sfârșitul lui iulie. Humble Indie Bundle 3, care din păcate și-a închis taraba în 9 august, a conținut nu mai puțin de 7 jocuri, printre care Machinarium, Braid, VVVVVV (toate jocurile sunt superbe și merită încercate), precum și o cheie de Minecraft pentru o perioadă limitată. 327.380 de persoane au achiziționat pachetul, contribuind astfel la o vânzare totală de peste 2 milioane de dolari. Suma medie stabilită de cumpărător pe pachet a fost puțin peste 5 euro, iar cele mai multe vânzări s-au realizat la începutul campaniei, când pachetul conținea doar 5 titluri.

Personal, abia aștept Humble Indie Bundle numărul 4 și sunt sigură că nu sunt singura. Însă această inițiativă a avut și alte rezultate benefice, nu numai promovarea indie-urilor și a unui nou mod de cumpărare, potrivit cu spiritul micilor studiouri independente: s-a răspândit și, din fericire, a început să fie copiată. Spre exemplu, cei de la Different Pixel (Vizati), alături de alte 5 studiouri, au oferit un bundle compus din 6 titluri (printre care și Bob Came in Pieces, City Rain și Aztaka) la prețul fix de 10 dolari sau 5, dacă doreai să distribui știrea pe contul tău de Facebook.

Un alt exemplu, de această dată mult mai scurt, este Minecraft. Markus Persson, cunoscut mai bine ca Notch, a început să lucreze la acest joc din primăvara lui 2009 și singurul marketing pe care l-a făcut a fost o scurtă tentativă de Google AdWords, din care de altfel nu a câștigat nimic. Succesul lui Minecraft s-a răspândit exclusiv prin bunăvoința jucătorilor, care au dus vorba mai departe și și-au convins prietenii să încerce și ei (până și noi am fost convinși într-un mod similar). În prezent, Minecraft a depășit 11 milioane de utilizatori, dintre care 3 milioane sunt clienți plătitori, iar Notch a declarat că a obținut vânzări de peste 23 de milioane de euro.

## 3 Joacă

Succesul în creștere al indie-urilor a dovedit că există o cerere substanțială de idei noi, de teritoriu neexplorat în industria jocurilor. Cine ar fi crezut că e posibil ca un joc cu texturi originale de 16x16 și modele paralelipipedice să se vândă în 3 milioane de exemplare? Cine ar fi crezut că un joc alb-negru s-ar vinde, cine ar mai fi sperat vreodată să vadă reînviat stilul de Commander Ken? Iată că se dovedește că noi, gamerii, nu suntem atât de pasionați de grafică ultra-realistă, texturi cu bump mapping și animații exclusiv realizate cu motion capture. Nu spun că acestea strică sau că nu ar trebui făcute, chiar din contră. Dar nu ar trebui să constituie în sine scopul jocului, ci ar trebui să îl complementeze și îmbogățească.




**Indie Games Summer Six-Pack este o alternativă la Humble Indie Bundle ce cuprinde șase jocuri.**

## ÎN NUMĂRUL VIITOR...

Participă la împrăștierea cuvântului, ajutând astfel la promovarea titlurilor indie.

Creează propriul tău indie sau implică-te pe măsura puterilor tale. Învață meseria de creator de jocuri angajându-te la un studio deja stabilit.

Împarte cunoștințele, fiindcă în asta stă puterea lor. Odată antrenat într-unul sau mai multe domenii din game dev, există numeroase comunități din care fac parte mulți dezvoltatori consacrați, dispuși să te ajute. Câștigă cu titlul tău. Vinde-l sau obține finanțare de la serviciile inaugurate chiar de studiourile indie de succes sau încearcă finanțarea „populară" (crowdsourcing)... și, în fine, nu uita să împarți și cu noi aventurile tale, indiferent de succesul acestora.

De aceea, este important din mai multe motive să încerci să joci jocurile preferate dintr-o perspectivă puțin mai serioasă, puțin mai adâncă; să spunem, din perspectiva unui jurnalist de specialitate, așa ca băieții de la LEVEL. Să încerci să îți dai seama de ce îți place un joc sau de ce nu îți place.

În cartea Game Architecture and Design de Andrew Rollings și Dave Morris este explicat succint, dar inteligent, modul în care industria jocurilor își privește cumpărătorii ca resurse ce generează vânzări adiționale. Astfel, chiar dacă astăzi se vorbește foarte mult despre jucătorul casual (fără însă a se oferi o definiție comun acceptată a ceea ce înseamnă casual comparativ cu hardcore), publisherii țintesc prin marketing cu precădere segmentul gamerilor hardcore, care dețin calitatea de early adopters (cumpără un produs imediat ce acesta este lansat pe piață, indiferent de preț) și care influențează puternic decizia de cumpărare a prietenilor... casual. De aceea, dacă te consideri hardcore, este important să îți conștientizezi și susții opiniile, chiar dacă grupul tău de prieteni te-ar crede oricum. Într-un fel, orice jucător hardcore este un mentor.

Pe What Games Are, Tadhg Kelly discută despre modul de implicare a unui gamer într-un joc, pe care el îl numește Engagement Hierarchy. Similară cu piramida lui Maslow, teoria lui Kelley presupune că, la bază, un joc este jucat fiindcă oferă o distracție, un mod de a petrece timpul, însă implicarea în această activitate crește valoric pe măsură ce jocul oferă divertisment, conexiuni, posibilități de a investi (fantezii, emoții) și, în final, cultură. Practic, cu cât un joc tinde să ofere mai multă valoare, cu cât țintește la a fi mai mult decât un mod de a-ți petrece timpul, cu atât își construiește o bază mai mare și mai loială de fani, dispuși să acționeze și ca resurse de marketing, promovând titlul în cauză cu pasiune. Aici devine esențială relația dintre creatori și clienții lor; o comunitate de fani are nevoie să fie întreținută și încurajată. Încearcă să te autostudiezi când te joci. De ce îți place un titlu sau de ce nu îți place altul? Și ține mereu minte că, în calitate de client, trebuie să pretinzi implicare din partea celor cărora tocmai le-ai cumpărat produsul, mai ales dacă vorbim de un joc pe care intenționezi să îl recomanzi prietenilor.

Va urma

■ Lara




Cartea și blogul What Games Are sunt resurse valoroase pentru oricine este interesat de industriua jocurilor. Tadhg Kelly tratează subiecte variate, de la design la producție sau strategii de marketing.




Game Career Guide este un site speciat creat pentru cei interesați să urmeze o carieră în industria jocurilor.



## Cu până la 10% mai altfel

# NEED FOR SPEED THE RUN

**GEN** ARCADE AUTO **PRODUCĂTOR** BLACK BOX **DISTRIBUITOR** ELECTRONIC ARTS **ONLINE** NEEDFORSPEED.COM/THERUN **DATA APARIȚIEI** 17 NOIEMBRIE 2011 **PLATFORME** PC, X360, PS3, WII, 3DS

Dacă ai calculator, știi că există seria Need for Speed. A fost odată, demult de tot, primul joc din serie și au curs banii. De atunci, Electronic Arts mulge și mulge și mulge și mulge... Însă cei de la EA sunt recunoscuți pentru modul în care nu lasă vaca de lapte să respire nici măcar o secundă între ședințele de muls. Cum sunt corporatiști până la moarte, vaca săraca nici măcar nu simte mână caldă de om pe ugerul ei, ci o ventuză metalică sugătoare de viață care, pe deasupra, mai e și rece.

Dacă stai să te gândești, jocurile care îți vin în minte când spui EA le poți număra pe degetele de la o mână, iar seria Need for Speed este clar printre ele. Nici nu este de mirare având în vedere că există de aproape douăzeci de ani. 20 de ani! Da, în 1994 a ieșit jocul ce avea să dea startul unei serii de jocuri ce s-a vândut până acum în mai bine de 100 de milioane de exemplare. Cu tot cu NFS: The Run, seria Need for Speed numără 18 jocuri și se poate spune liniștit că, deși nu toate au fost extraordinare, s-au vândut foarte bine. Pentru cei care nu au apucat să le joace pe toate, dar vor să se bucure de crema cremei, nu am decât o singură sugestie – Need for Speed: Porsche Unleashed. Unul dintre cele mai faine jocuri cu mașini lansate vreodată, Porsche Unleashed face ce nu prea mai face nimeni în ziua de azi: te lasă cu gura căscată.

### Pe fugă

Al optsprezecelea joc al seriei, The Run, vine cu o nouă provocare. Spune La Revedere! liniuțelor și drift-



O urmărire ca la știrile de la ora 5.


Xenonul, fratele mai mic al freonului.


Ia vezi tu, am călcat în dânsul?

urilor și pregătește-te pentru viteză. Lași prostiile dedicate datului mare prin oraș și te apuci de ce contează cu adevărat. Să testezi limitele mașinii în orice situație și să ieși primul. The Run este povestea lui Jack, un tânăr prins într-o problemă spinoasă și a cărui singură posibilitate de ieșire este să câștige o cursă ce se întinde pe o distanță de sute de kilometri. Jack intră într-o cursă nebunească ce îl plimbă de pe o coastă pe cealaltă a Americii, plecând din centrul San Francisco-ului, trecând prin Munții Stâncoși, peste dealurile Californiei și prin deșertul Nevadei.


I know kung-fu!

Asta este ceea ce fanii seriei așteaptă. Un joc care să te scoată dintre neoanele și betoanele unor orașe virtuale, unde te alergi cu mașinuțe de plastic, îmbrăcat în plastic, și care să te plimbe prin toate zonele posibile. Lumea vrea mai mult decât un sens giratoriu și trei semafoare. Vrea spațiu și varietate. Iar ce vrea lumea, producătorii oferă. Nu gratuit, evident.

Foarte interesant este că cei de la Black Box, producătorii jocului, acum chiar ne vor recrea trasee prezente în locurile prin care vom trece cu mașina. Jason Delong, producătorul executiv de la Black Box, povestește că în sfârșit vor avea posibilitatea de a face ceea ce-și doresc. El spune că, până acum, punctul de plecare pentru construirea unui traseu era mai întâi o plimbare pe stradă pentru a simți cu adevărat ce trebuie introdus în joc, doar că traseul nu era important. Acum, vor introduce în joc exact locurile pe unde se vor plimba pentru a ne oferi o experiență cât mai aproape de realitate. Cine va simți acest lucru, nu știu, dar eu sigur nu. America încă nu a avut norocul să o calc în picioare.

Delong are cuvinte de laudă și pentru engine-ul pe care îl folosesc pentru dezvoltarea acestui joc. Se pare că Frostbite este un engine extraordinar de performant și de bine realizat și este o plăcere să lucrezi cu el. Iată ce spune: „Până acum, am fost tot timpul limitați din punct de vedere tehnic în tot ceea ce făceam. Dar când am trecut la Frostbite, am descoperit că putea crea conținut atât de repede încât puteam crea o cursă de la o coastă la alta la o scară epică." Aceste cuvinte nu ne doare, ba chiar ne bucură. Cum

















să nu te bucuri când cineva vine și îți spune că trebuie să mulțumim progresului și conducătorului iubit pentru conținut epic în jocuri?

Să revenim la Jack. După cum spuneam, el se va găsi antrenat într-o o cursă ce va dura zile întregi și va concura cu alți două sute de competitori pentru locul întâi. Șmecheria este că toată această cursă nu va avea loc doar pe autostradă, în spatele covrigului. Jack se va găsi în câteva situații în care va trebui să iasă din carlingă și să ne arate cum stă cu condiția fizică. Deși nu știm încă ce a făcut, Jack nu este deloc iubit de poliție, care încearcă să-i bage cuie-n roate de nenumărate ori. De câteva ori chiar reușește, așa că Jack o ia la pas alergător, căci de, fuga-i rușinoasă, dar e sănătoasă.

Secvențele de alergătură sunt destul de cinematice, jucătorul nefăcând mare lucru cu adevărat. Din când în când, mai trebuie să apese câte un buton pentru un quick time event, dar traseul pe care îl alege pentru alergătură sau acțiunile în sine sunt toate foarte scriptate. Așa că să nu vă așteptați la ceva gen GTA, căci nu veți vedea.

Această alergătură fără sens a bulversat un pic audiența prezentă la E3, ba chiar a sabotat prezentarea jocului, căci lumea se aștepta la o cursă de mașini și i s-a oferit un spectacol de parkour. În urma reacțiilor vădit negative din partea publicului care a sărit de fund în sus, cei de la Black Box au venit repede cu asigurarea că doar 10% din tot jocul va fi alergătură cu autopingeaua, iar restul doar curse, curse, curse. Din nefericire, pentru un joc care se anunță a nu avea mai mult de zece ore de joc, o oră din acestea pierdută doar în niște cinematicuri care par toate la fel mi se pare un lucru exagerat și o făcătură cusută cu ață albă pentru a mai scoate extra timp la 1% efort.

## Big Brother

Cum nu se putea ca elementul online să lipsească în această epocă ștanțată cu egida Big Brother te vede, Autolog-ul celor de la EA va sta geană pe tot ceea ce faci și va raporta oricărui este interesat de evoluția ta. Nu vei putea să te dai peste cap testând o nouă pereche de frâne fără ca acest lucru să nu fie o știre de mare audiență pe Autolog. Să te ferească sfântul să-ți faci vreun prieten online, căci va putea vedea TOT ce faci. Dar este un lucru bun, nu? Transparența totală?

Oare când le vor pune Autolog și parlamentarilor noștri? Eu asta vreau să văd.

■ Konie

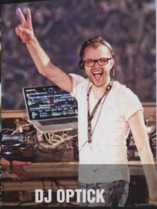




Request 629:
DJ ANDI & LIVIU HODOR



VALI BĂRBULESCU



DJ OPTICK



Invitat special:
SHARAM



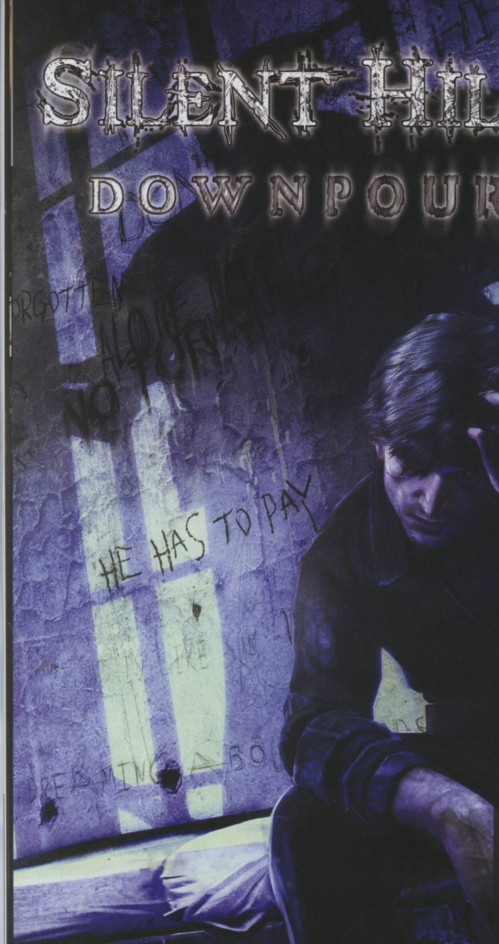




DJ ALLEN

Credit foto: Mircius

# Silent Hill Downpour



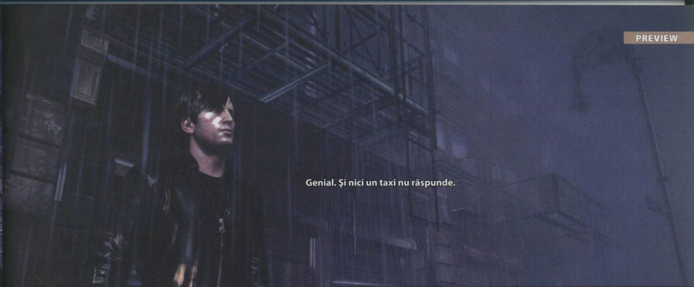

## Cum zicem „Heavy Rain" fără să zicem „Heavy Rain"

**GEN** SURVIVAL HORROR **PRODUCĂTOR** VATRA GAMES **DISTRIBUITOR** KONAMI DIGITAL ENT. **LANSARE** 25.10.2011 **ONLINE** KONAMI.COM/GAMES/SILENTHILL/SILENTHILL8 **PLATFORME** X360, PS3

Prin care nu vreau să insinuez că următorul Silent Hill va semăna vreun pic cu Heavy Rain, ci că nu scăpați așa ușor de mine și e timpul pentru încă o lecție de istorie înainte să aflați ceva despre jocul de față.

Japonezii sunt cunoscuți pentru trei chestii: reclamele lor, care compun 90% din partea video de pe FailBlog, NinjaSamuraiSăbii și abordarea lor extrem de originală a unor elemente cotidiene din Occident. Cel mai des, japonezii iau elemente din creștinism și le interpretează în moduri inedite. Un exemplu excelent ar fi Neon Genesis Evangelion, iar unul mai accesibil publicului larg: Full Metal Alchemist. Dar nu pot să trec peste această paranteză fără a pomeni măcar un joc, așa că Bayonetta. Cealaltă latură a lor e maniera alegorică de a explora psihicul uman. Dau drept cel mai grafic exemplu scena din Akira în care un adolescent terifiat stă neajutorat în timp ce corpul său trece prin niște metamorfoze (v-ați prins?) grotești fără a fi capabil să le oprească.

Sărim niște capitole și ajungem prin anii 90, la Survival Horror-ul modern.



Genial. Şi nici un taxi nu răspunde.



Oricând e timp destul pentru o gustare



Nici măcar Silent Hill nu opreşte Poşta

## Resident Hill

Pentru cine nu ştie ce e acesta, un Survival Horror e un joc în care resursele sunt foarte limitate, capacitatea de a salva la fel, iar inamicii de multe ori mai puternici decât tine. Cele mai bune jocuri de acest gen te fac în mod constant să crezi că ceva puternic e după colţ şi să nu îţi foloseşti armele cele mai puternice, astfel că de multe ori ajungi să păstrezi carabina pe spate şi să termini jocul cu o furculiţă ruginită.

Primul exemplu relevant de Survival Horror ar fi Resident Evil de la Capcom. Premisa e simplă: există zombi. Sunt răi. Resursele de healing sunt rare, atmosfera claustrofobică, punctele de salvare zgârcite şi, cu toate acestea, partea de horror este în general compusă din momente „bau", chestie care tot timpul mi s-a părut a fi o tactică ieftină.

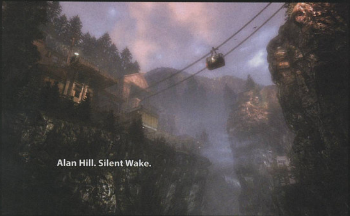
Apoi a venit clona care a fost indiscutabil mai bună decât originalul: Silent Hill. Protagonistul, Harry Mason, are un accident de maşină în preajma orăşelului Twin Peaks, pardon, Silent Hill. Fiica lui se pierde în agitaţie, iar el trebuie să o găsească. Destul de repede devine evident că orăşelul nu e tocmai normal, dar orice încercare de a descrie Silent Hill în scris e inutilă. Câteva elemente definesc, însă, Silent Hill. Primul e natura oraşului. Monştrii care apar în Silent Hill sunt de multe ori manifestările unor temeri sau obsesii ale protagonistului. Deja se simte diferenţa între a te lupta cu o manifestare a psihicului şi nişte zombi. Al doilea este dualitatea oraşului. Silent Hill este împărţit în două: o versiune părăsită a oraşului real şi o oglindă întunecată a acestuia, construită din platforme ruginite şi pereţi pătaţi cu sânge deasupra unui vid întunecat. Mitologia Silent Hill variază de la joc la joc. Câteodată, oraşul aduce persoane pentru a le pedepsi, câteodată cultul păgân din oraş încearcă să reînvie un zeu uitat, dar undeva în centrul tuturor evenimentelor e de cele mai multe ori o fată pe nume Alessa. Să nu uităm cea mai definitorie caracteristică a lui Silent Hill: ceea ce a început ca o mânăreală pentru a trece peste limitările tehnologice (distanţă de renderizare mică) a devenit un trademark al seriei: ceaţa.

Am jucat doar primele patru jocuri Silent Hill, 2 şi 3 fiind considerate aproape unanim cele mai bune. Cele ce au urmat: Origins şi Homecoming sunt criticate ca fiind mult prea americanizate, dar nu pot să mă pronunţ. (Deşi probabil că aşa e.)

Înainte să revin la următorul joc din serie, trebuie să mai trec în revistă câteva titluri notabile apropiate de stilul Silent Hill de horror: Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth, care preia filosofia „mai bine fugi decât să te lupţi", Penumbra, care ştie că omul de rând e incompetent în luptă, şi Alan Wake, care e la fel de Twin Peaks ca şi Silent Hill. Şi acum să ascultăm argumentele domnului Downpour.



Ştiu o cameristă care nu primeşte bacşiş



Alan Hill. Silent Wake.




A, scuze, chiar era niște ceață. E toată acolo.

## Turna infernal

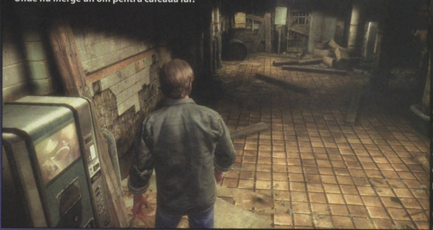
Echipa originală care a lucrat la primele patru Silent Hill era un grup din interiorul Konami numit Team Silent și era alcătuit din dezvoltatori care au eșuat la proiectele lor anterioare și voiau să părăsească firma înainte ca Silent Hill să devină un succes major. Următoarele proiecte au fost însă externalizate către companii occidentale. În această situație se află și jocul de față, care e o creație a Vatra Games, o companie cehă fără alte titluri notabile.

Protagonistul lui Downpour este Murphy Pendleton, deținutul cu cel mai snobtastic nume din istoria ficțiunii și câștigătorul concursului de sosii ale lui Henry, protagonistul din Silent Hill 4. Autobuzul care îl transportă derapează și aterizează, evident, în preajma orașului. Acum, având în vedere natura orașului și tendința sa de a exploata conștiințe încărcate, probabil că va avea ceva de lucru cu Murphy. Problema e că, odată cu aterizarea autobuzului în mijlocul sătucului, terenul familiar ne cam dispare de sub picioare.

În primul rând, mediul înconjurător e o pădure undeva lângă un orășel american prin care trailer-ele ne arată că ne vom plimba noaptea în timp ce luminile și umbrele se vor... um... scuză-mă, dar am un sentiment bizar de déjà-vu. Tu nu ești cumva Alan Wake? Nu? Doar semeni cu el? A, pățești tot timpul chestia asta? Scuze de deranj, atunci.

Văzând trailer-ul de la E3, știu că doar la asta m-am gândit. Alan Wake. Alan Wake. Photoshop. Simpsons did it. Alan Wake. E cam trist când un joc care se inspiră din Silent Hill ajunge să fie rândul său copiat de Silent Hill. E aceeași ironie amară prin care Warhammer Online a devenit clonă de World of Warcraft când Warcraft era în esență o copie a lui Warhammer.

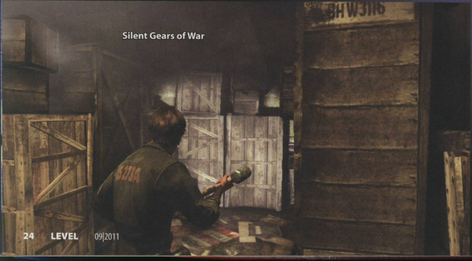
Unde nu merge un om pentru cafeaua lui?



Ploaia va fi un element aproape omniprezent în Downpour și cel mai probabil va avea niște conotații simbolice pentru protagonistul nostru. Dacă cei de la Vatra au jucat primele titluri din serie, atunci apa va reprezenta ceva reprimat din istoria eroului nostru. Asta e cea mai mare problemă la schimbarea unei echipe. Team Silent avea o viziune pe care o explora în continuare și în moduri diferite cu fiecare titlu nou. Odată cu plecarea lor, orice dezvoltator care vrea să păstreze „spiritul" seriei va trebui să împrumute formule de la jocurile deja făcute. Din același motiv, Fallout 3, deși nu e nici pe departe un joc prost (îl rejoc chiar zilele astea), e doar un joc inspirat din și plasat în universul Fallout. Nu Fallout. Revenim la simboluri, apa, ploaia etc. Aceasta e o despărțire clară de simbolul clasic al seriei: focul. Alessa, personajul central al mitologiei Silent Hill, a fost desfigurată în prima ei viață de un incendiu pornit chiar de mama ei pentru a o sacrifica zeului venerat de către cu Focul mai apare în al doilea joc ca o constantă pentru unul din personaje, în al patrulea sub forma unuia din spiritele torturate care reprezintă antagoniștii și așa ma departe. Una din scenele de la începutul jocului ni-l pre zintă pe Murphy încercând să rezolve un puzzle care ar ca rezultat un mic incendiu. Când stropitoarele din tavan pornesc, camera începe în mod alarmant să se um ple cu apă.

## Less is more

Până acum, nu am văzut aproape deloc ceața care făcea totul în jocurile anterioare. Mai mult, medi arată aproape curat, ceea ce e necaracteristic unui jo



Silent Gears of War








Silent Hill. Faptul că Downpour are loc în natura din preajma orașului a tentat producătorii să se laude cu „un sistem de vreme" când de fapt ploaia va începe în mod special în momentul în care pericolul se apropie, asemeni avertismentele radioului din primele titluri. Dacă acest element va contribui la atmosferă sau o va strica, rămâne de văzut.

Armele, din nou, vor fi mai mult un lux decât altceva, iar Murphy va putea să care doar două: o armă de foc și una de luptă corp la corp care se va degrada în timp. Pe de altă parte, a fost confirmat că unele lupte vor conține... ugh... quick time events. Vor fi prezente și câteva scene de urmăriri în care protagonistul va putea privi peste umăr, sper că fără a-și rupe unul din tocuri.

Camera va alterna între una fixă cu unghiuri extreme în cazul în care jocul decide că e nevoie de așa ceva (puzzle-uri, scene șocante) și una controlată de jucător. Producătorii au spus că au ales această abordare pentru a da jocului atmosfera pe care o doreau. Și dacă tot vorbim de atmosferă...

Seria Silent Hill se remarcă pentru mulți dintre noi prin muzică. Compozitorul japonez Akira Yamaoka reușea să surprindă atmosfera fiecărui cadru din fiecare locație la perfecție cu sunete ambientale și muzică minimalistă. Asta ca să nu menționăm și faptul că Silent Hill 1 și 2 au unele din cele mai bune melodii tematice create vreodată (aproape la fel de bune ca și cea din Morrowind). Din păcate pentru fani, Akira Yamaoka și interpreta vocală Mary Elizabeth McGlynn nu se vor întoarce în acest al 8-lea joc din serie, dar cu toate acestea cred că slujba a fost lăsată pe mâini bune, și anume capabilele mâini ale lui Daniel Licht. Numele probabil nu vă e cunoscut. Compozitorul are un portofoliu destul de stufos, dar cel mai sonor nume din el e serialul Dexter (la care probabil că ar trebui să vă uitați).

O altă bilă neagră e că tema principală a jocului, în schimb, este interpretată de Korn și chiar nu vreau să discut mai departe problema asta...

Hai să vorbim, în schimb, despre altă dezamăgire, și anume faptul că mai multe locații canonice seriei nu se vor întoarce în Downpour. Două dintre acestea sunt școala și spitalul, iar fără spital nu vom avea nici asistente ca inamici, ceea ce era un fel de constantă în Silent Hill. Se speculează, în schimb, că una din locațiile vizitate va fi o mănăstire, dar nu pot să spun că anticipez cu nerăbdare să mă lupt cu versiuni monstruoase de măicuțe catolice...

Per ansamblu, jocul se profilează a fi o copie fadă a originalelor, o versiune diluată și americanizată a unor jocuri care au fost la vremea lor capodopere. Cred că până și fanii Silent Hill au început să renunțe să mai aibă așteptări de la jocurile noi din serie și, la cum arată jocul de față, nu cred că mă entuziasmează prea mult nici pe mine...

Aviz amatorilor: apare în octombrie pe console, dar nu cred că e așa săracă toamna asta cât să nu am ce juca în locul lui.

■ **Paul Policarp**





**GEN** ARCADE **PRODUCĂTOR** BEENOX **DISTRIBUITOR** ACTIVISION **ONLINE** WWW.HEROHQ.COM/SPIDERMANEDGEOFTIME **DATA APARIȚIEI** 14.10.2011 **PLATFORME** XBOX 360, PS3, WII, NINTENDO 3DS



## Şi-nainte şi-napoi şi-nainte...

# SPIDER-MAN™ EDGE OF TIME

Producătorii de jocuri parcă sunt din ce în ce mai fricoşi. Le e frică rău de tot de originalitate şi preferă să nu rişte cu un produs nou, mergând pe mâna francizelor. Din ce în ce mai multe jocuri au în coadă 2, 3, 4, Returns, Resurrects, Bigger and Better, iar lucrul acesta nu mă bucură deloc. Or veni cu inovaţii şi cu o poveste nouă şi rezonabilă, dar ştii la ce să te aştepţi, ştii ce urmează să se întâmple şi e păcat. Din nefericire, am ajuns să joc din ce în ce mai multe jocuri indie pentru a fi luat prin surprindere de lucruri noi şi absolut interesante. Spun din nefericire deoarece micii producători nu se bucură de fondurile infinite corporatiste şi jocurile lor nu arată strălucit şi mai sunt şi pline de bug-uri. Dar asta nu mă va opri niciodată să le joc, pentru a-mi clăti gustul amar lăsat de francizele poleite cu aur ale seriilor de jocuri scoase pe bandă rulantă de marii producători.

Când spui Spider-Man, ştii la ce să te aştepţi. Bătaie, bătaie şi iar bătaie. Salvează o pitzi, frige-i un şut în gură unui individ cu un agheu mare în mână şi caţără-te la infinit pe pereţi lucioşi din plasto-metalo-ciment. O surpriză incredibil de mare pentru mine a fost Shattered Dimensions. Patru păianjeni în patru dimensiuni diferite şi patru epoci diferite. Patru la preţ de unu. Cu toate că doar unul a fost cu adevărat diferit şi a transformat jocul într-un mare succes. Spider-Man-ul anilor '30, acel arhetip al unui Batman clasic care nu se bate cu 100 de bandiţi deodată, combinat cu o atmosferă închisă şi apăsătoare, a transformat lumea multicoloră şi luminoasă a lui Peter Parker într-una demnă de filmele lui Hitchcock. Acţiunea foarte asemănătoare cu cea din Batman: Arkham Asylum a făcut ca Shattered Dimensions să îl urce pe Spider-Man în topul super-eroilor mei preferaţi.

### Timpul, controla-l-ar tata

După ce au văzut că un Spider-Man dual face bine la vânzări, cei de la Activision au băgat repede în producţie un nou joc în care Spider-Man apare în două versiuni diferite. De data aceasta nu mai avem parte de o schimbare masivă de decor sau de gameplay, deci nu se mai poate vorbi de două experienţe diferite de joc. Păcat.

Prin 2099, va mai exista un Spider-Man. Un Om Păianjen care se bate cu Walter Sloan (a cărui voce este împrumutată de Val Kilmer), un om de ştiinţă ahtiat după putere. Sloan face pe dracu-n patru şi se întoarce în timp pentru a înfiinţa în vremurile noastre Alchemax, o corporaţie ce prinde aripi, fiind lansată puternic cu tehnologie din viitor.

Ce nu ştie Sloan, dar află foarte curând, este că Omul Păianjen din viitor nu priveşte deloc cu ochi buni această măgărie şi ia legătura cu nimeni altul decât cu Amazing Spider-Man. Adică Omul Păianjen din vremurile noastre. Aşa că cei doi intră în cârdăşie şi se pun contra lui Sloan. Întregul joc este un du-te vino în prezent şi în viitor, în care ambii Păianjeni se luptă cu minionii lui Sloan. Amazing încearcă să oprească proiectele în faşă, pe când 2099 se luptă cu produsele finite. Relativ interesant este că cei doi se află în legătură directă în mod constant într-un fel de sistem picture in

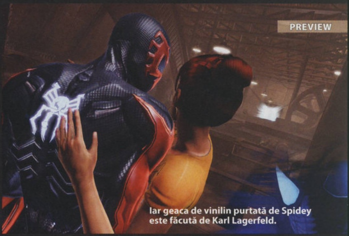


Şi acum facem un nod marinăresc.





Câte cuvinte tastezi pe minut cu ghearele alea?



Iar geaca de vinilin purtată de Spidey este făcută de Karl Lagerfeld.



Măcar odată aş vrea să fiu cu ăla cu semnul.

picture şi îşi comunică realizările şi doleanţele. Prezentul influenţează automat viitorul, iar acest lucru îl putem vedea în demo-ul prezentat la E3 de către cei de la Beenox.

În demo, Amazing se luptă ca dementul pentru a-l scoate din rahat pe 2099, ce este înconjurat de forţe superioare formate dintr-un fel de zombilici dubioşi. Amazing se chinuie să pună capăt proiectului din faşă şi, cu fiecare cuvă distrusă, putem vedea live cum zombii dispar rând pe rând din jurul lui 2099.

Un punct negativ al jocului este că zona în care are loc acţiunea nu este deloc mare sau variată. Totul are loc în aceeaşi clădire, chit că suntem în prezent sau în viitor. Putem spune Pa şi pusi free roaming-ului cu care ne obişnuisem în trecut şi Bine Ne Reîntâlnim vechiului şi ordinarului sistem de acţiune predefinită de care suntem atât de sătui.

Nici din punctul de vedere al caftelii jocul nu pare prea diferit de Shattered Dimensions, respectiv de cele două dimensiuni prezente în jocul precedent în care ne reîntâlnim cu aceiaşi doi eroi. Mişcările par aceleaşi, bătaia administrată celor răi făcându-se în acelaşi mod. Acest lucru nu a fost observat numai de mine şi producătorii au fost traşi de mânecă de jurnalişti. Răspunsul lor a fost că sunt şi elemente extra faţă de jocul precedent. Amazing va beneficia de al nouălea simţ ce îi va permite să se ferească de gloanţe (nouă, nu?), iar 2099 va putea lăsa o imagine momeală în urma sa în care proştii de inamici vor trage în neştire, în timp ce el îi pocneşte de-i ia naiba din altă parte. Având în vedere că, din ce am văzut în demo, cei doi nu au mare nevoie să se ferească de gloanţe sau de măciuci, vom putea nimici tot ce ne stă în cale chiar dacă nu ne folosim de aceste mari adiţii ale jocului.

Tonul general al acestui preview este unul foarte posomorât, după cum probabil aţi putut realiza până acum. Motivul este că nu am putut vedea niciun fel de evoluţie faţă de jocul precedent. Ba chiar mai mult, o involuţie crasă. Din patru, dimensiunile s-au transformat în două, iar cele originale şi atractive au fost scoase din joc. Ba chiar mai mult, acţiunea din cele două epoci diferite are loc în aceeaşi clădire şi, deşi cea din viitor este un pic mai strălucitoare, tot este acelaşi lucru.

Sper ca, odată ce pun mâna pe joc, să îmi pot schimba părerea în bine, dar nici chiar decolteul gigantic al lui Cat-Woman nu mă poate face momentan să fiu mai optimist.

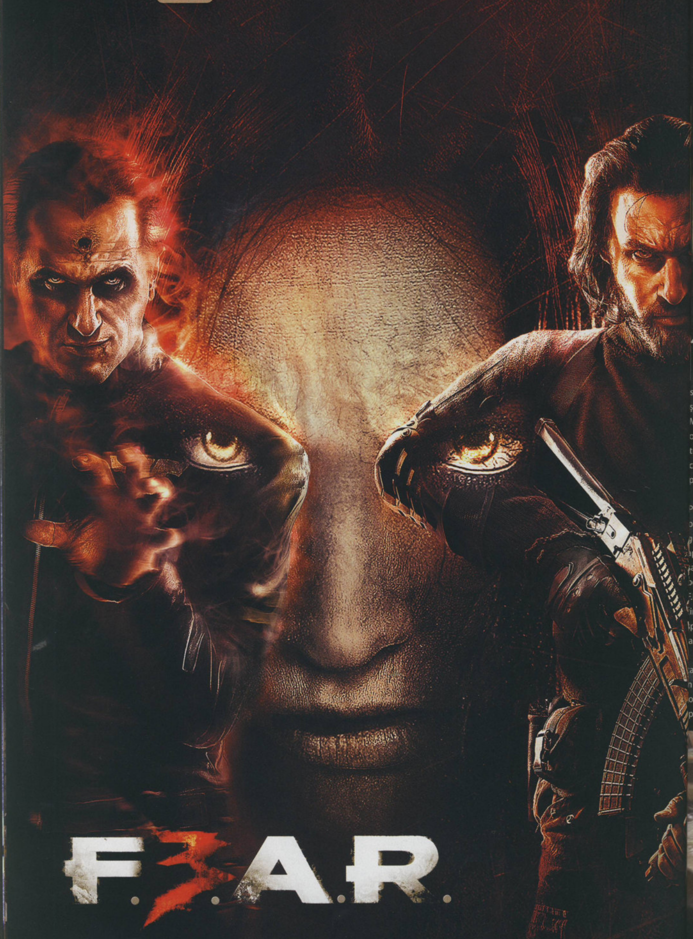
■ **Koniec**

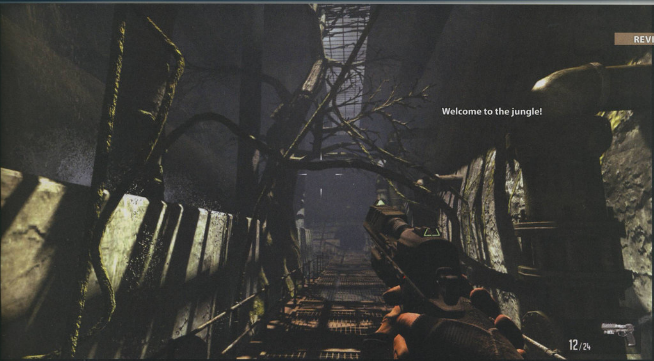


Patinaj artistic, Olimpiada 2099.



PC X360 PS3





Welcome to the jungle!

# „Toţi m3rită să moară!"


Sfânta Născătoare...

În sfârşit, ajunse şi F.E.A.R. 3 la noi în contul de Steam, în dublu exemplar, unul pentru KiMO şi celălalt pentru mine! Ba, pe deasupra, publisher-ul ne-a strecurat şi integrala F.E.A.R., adică primul titlu din serie şi cele două expansion-uri, Extraction Point şi Perseus Mandate. Bun aşa! Cam târziu, dar, data viitoare, sper să obţinem o reacţie mai rapidă de la Warner Bros. – pentru că este păcat să sufere din cauza unor bâlbâieli birocratice imaginea unei serii de jocuri care frizează perfecţiunea...

Mda, am început să folosesc vorbe mari. Perfecţiunea! Tare cuvânt, greu de folosit când vine vorba de jocuri. Însă, dacă aţi parcurs primul F.E.A.R., cu siguranţă veţi fi de acord cu mine că acela a fost un joc aproape perfect, la toate capitolele. Nici expansion-urile sale nu au fost rele, fie şi numai pentru că au reuşit să perpetueze ceea ce aş numi „atmosfera F.E.A.R.". Mă rog, F.E.A.R. 2 Project Origin poate că nu a fost la aceeaşi înălţime, dar micul său expansion F.E.A.R. 2 Reborn a readus speranţele fanilor seriei că aceasta are un viitor strălucit. Iar acum, iacătă, apăru F.E.A.R. 3... Hm.

Un articol despre a treia iteraţie a seriei F.E.A.R. care să aibă complet sens pentru toată lumea ar conţine în mod necesar multe informaţii despre story-ul şi personajele titlurilor anterioare ale seriei – adică multe spoiler-e. Or, vă repet, jocurile din seria F.E.A.R. sunt atât de bune, încât vă ordon prieteneşte să le jucaţi! Pe toate! Iar, luând în considerare faptul că s-ar putea să ţineţi cont de această imperativă recomandare a mea, am decis să nu ofer în prezentul articol nici un fel de spoiler. Ceea ce va face lucrurile un pic mai dificile pentru aceia dintre voi care nu sunteţi familiarizaţi cu franciza F.E.A.R., dar care veţi dobândi din aceste rânduri un folos deloc de neglijat, aflând de ce merită să începeţi jucarea seriei, dat fiind că aceasta, după cum voi arăta, continuă la fel de bine precum debutează.

## Avangarda F.E.A.R.

Totuşi, măcar un pic de trecere în revistă a seriei şi a elementelor sale definitorii este necesară. Astfel, este de ştiut faptul că, în primul F.E.A.R., eroul în persoana căruia joci este un proaspăt membru al unei unităţi de operaţiuni speciale numite First Encounter Assault Recon – F.E.A.R. – care este folosită de administraţia americană pentru a se ocupa de situaţiile cu adevărat deosebite, adică acelea care ţin de paranormal. Eroul nostru este noul Point Man al unităţii F.E.A.R., adică omul care intră cel dintâi în contact cu inamicul – cel care se deplasează în faţa trupei, cel care intră primul într-o incintă periculoasă, cel care este folosit ca deschizător în orice desfăşurare tactică.

Unitatea F.E.A.R. este trimisă la sediul firmei Armacham Technology Corporation (ATC) pentru a cerceta fenomenele stranii ce au loc acolo. Pe scurt, ATC era implicată în experimente genetice destinate a crea supersoldaţi, dar, mai ales, un supercomandant pentru a-i conduce. Astfel, în scenă apare Paxton Fettel, unul din prototipurile create de aceste experimente, ce dovedeşte a avea atât aptitudini telepatice, cât şi forţa de a controla astfel armate întregi de soldaţi clone, pe care îi foloseşte pentru a rade Armacham de pe faţa Pământului, dimpreună cu tot ce se mai află prin preajmă – personal


Lansând racheta spre robot.




Campania coop: KiMO e Fettel.




de întreținere, vârstnici, coafeze, muncitori, oameni de știință, fermieri, intelectuali și mai ales tagma atotstăpânitoare a managerilor. Adăugați la asta și câteva cartiere întregi.

Unitatea F.E.A.R. primește ordin să-l captureze/elimine pe Fettel, dar acesta se sustrage constant oricăror astfel de tentative. Ba, mai mult, The Point Man, eroul nostru, ajunge să fie izolat de restul grupului și intră, practic, de unul singur, în infern. Pentru că realitatea începe să se amestece tot mai mult cu viziuni terifiante și flashback-uri ce par să dezvăluie treptat ceva cumplit din trecutul său – poate chiar originea lui. Între fantasticul horror și lupta armată, între spaime și gloanțe, The Point Man va afla cine este Fettel și o va cunoaște pe Alma, o fetiță ale cărei puteri telepatice și telekinetice au fost descoperite în trecut de tatăl ei, om de știință al Armacham. Iar în urma acestei descoperiri, Alma a fost supusă la tot felul de experimente și cercetări, cu rezultate deloc străine de Apocalipsa pe care aceasta, controlându-l acum pe Fettel, o dezlănțuie asupra Armachamului și, poate, a întregii Omeniri.

## De neuitat

Povestea din seria F.E.A.R. este unul din punctele forte ale acesteia și de aceea, credeți-mă, lucrurile sunt mult mai interesante, mai neașteptate, mai complicate și mai cumplite decât vă puteți imagina din prezentarea mea seacă de mai adineauri. Povestea este la nivelul unui foarte bun thriller horror S.F., cu întorsături, meandrări colaterale și substraturi politice și psihologice care condimentează perfect fondul epic de excepție. Însă lucrurile nu se opresc aici. Marea reușită a francizei F.E.A.R. constă în crearea unor personaje viabile, care rămân în conștiința jucătorului și se perpetuează în memoria acestuia, de la un titlu la următorul din serie.

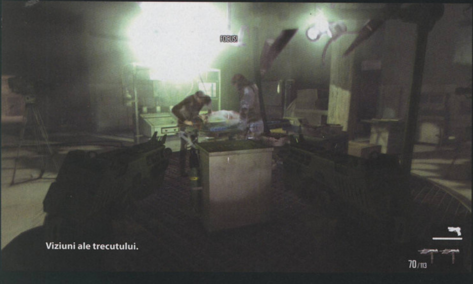

Campania coop: KiMO la posesie.



Astfel, în primul F.E.A.R. se conturează personalitatea lui Paxton Fettel, general telepat, tactician desăvârșit, canibal, animat de ură față de oameni și de o stranie dependență de Alma, care pare să-l nemulțumească uneori, dar de care nu se poate desprinde – o are în sânge... Rezultat din experimente de laborator și antrenat să conducă și să ucidă fără nici o morală, Paxton Fettel este un inamic redutabil. Sau poate că nu este un inamic, va descoperi The Point Man treptat, cât un agent al schimbării și revelației – o călăuză.

Iar vocea lui Paxton Fettel, pe care o auzi din loc în loc, insinuantă, neiertătoare, dovedind o voință de nestrămutat și o forță de dincolo de lumea simțurilor și a spaimelor, ei bine, vocea aceasta se califică în vârful clasamentului vocilor din jocuri, acolo sus, lângă cea a lu[i] Garrett din seria Thief. Am mai spus-o și o repet: cât [...] am de trăit nu-mi vor ieși din cap următoarele cuvint[e] ale lui Paxton Fettel: „I tried to forget. I tried so hard t[o] forget...”. Felul în care vocea lui spune această aparen[tă] banalitate a pătruns adânc în mintea mea, în amintiri[le] mele, în lucruri care stau adânc îngropate în fiecare d[in]tre noi. I tried to forget. I tried so hard to forget...

Alma este introdusă treptat în primul F.E.A.R., mai mult prin sugestii fine, prin imagini fulgurante, șocan[te,] pasagere, însoțite uneori de flashback-uri dureroase.



Viziuni ale trecutului.


Campania coop: Fettel călcând pe cadavre.

Repet, este ceva cumplit ce i s-a făcut Almei, ceva ce v[ei] afla în finalul celui dintâi titlu al seriei. Recunosc cinsti[t că] secvența cinematică finală a acestuia m-a atins profu[nd,] am simțit un nod în gât, oroare și revoltă – iar asta cu atât mai mult cu cât sunt convins că oamenii au făcut și vor face lucruri chiar mai îngrozitoare oamenilor.

Iar forța deosebită cu care durerea Almei și suferința ei ți se transmit este potențată de tema centrală a [...] ei – feminitatea în forma ei supremă de manifestare: maternitatea. Alma este un copil care a suferit lucruri de neimaginat și care devine, treptat, femeie. Această transformare este subiectul celui de-al doilea titlu al seriei F.E.A.R. – Project Origin – fiind exploatată cu geniu de p[...]




Alma trage să nască...




... şi are contracţii.



„I tried to forget... I tried so hard to forget...”

ducători, atât prin poveste, cât şi prin imaginile pe care le folosesc pentru a îi da viaţă, folosind din nou sugestia, flashback-ul, misterul apariţiilor şi preschimbărilor Almei.

## Fear Cry

Personajele şi povestea reprezintă, însă, numai o parte dintre atracţiile seriei F.E.A.R.. Lupta trebuie adăugată la acestea, fiind un exemplu de cum se face un shooter „ca la carte”. Este drept, armele sunt generice – pistol, pistol mitralieră, puşcă de asalt, puşcă cu lunetă, lansator de rachete, grenade cu fragmentaţie, fumigene şi cu electroşocuri – şi nici nu se poate spune că sunt tocmai simulări exacte sub aspectul comportamentului fizic, dar sunt foarte bune pentru genul de action shooter cu elemente de realism căruia îi aparţine seria F.E.A.R..

Tocmai elementele de realism sunt cele care dau substanţa seriei în partea de luptă. Este vorba în primul rând de inteligenţa oponenţilor artificiali, una din cele mai reuşite din istoria jocurilor. Inamicii sunt ofensivi cu adevărat, te atacă fără oprire şi cruţare, folosesc obstacole pentru a se adăposti, aruncă grenade, se acoperă reciproc. Mai mult decât atât, A.I.-ul face uz de orice căi de acces disponibile pentru a te flanca sau pentru a-ţi cădea în spate – iar nivelurile sunt anume gândite pentru a oferi această posibilitate oponenţilor tăi.

Al doilea important element de realism al luptei vine din inegalabila senzaţie aproape fizică pe care aceasta ţi-o oferă, dublată de o violenţă a confruntării cum rar găseşti în jocuri. Da, chiar dacă alte shooter-e îţi aduc mult sânge în faţa ochilor, iar lupta este agitată, cu spe inamici care se zvârcolesc în cadru, puţine spre foarte puţine alte titluri dau senzaţia de confruntare neintermediată, faţă-n faţă. Nu mă refer aici numai la lupta corp la corp, ci şi la cea cu arme de foc – permanenta senzaţie de pericol fizic imediat a devenit, în opinia mea, o marcă a seriei F.E.A.R..

Dar lupta este condimentată: The Point Man îşi poate accelera pentru scurt timp reflexele, dilatând timpul în secvenţe de slow motion în care se mişcă mult mai rapid decât oponenţii săi. Bun, veţi spune că de la Max Payne încoace o asemenea găselniţă nu mai este o noutate. Da, dar în F.E.A.R. slo-mo-ul este valorificat cel mai bine, faţă de utilizările aceluiaşi procedeu în alte jocuri. Pe lângă excelenta realizare vizuală şi sonoră, la asta contribuie situaţiile tactice în care eşti pus şi care potenţează senzaţiile oferite de slo-mo.

În această idee vă voi da încă o dată unul din exemplele clasice pentru mine, din primul F.E.A.R.. La un moment dat, mă aflam la etajul unui hol cu două niveluri. Jos, în dreapta mea, la parterul holului, erau două intrări de lift. Brusc, în faţă îmi vine un inamic. Simultan, aud cum soseşte unul din lifturi. Instantaneu intru în slo-mo, îl lichidez pe cel din faţa mea cu un foc de pistol tras între ochi, apoi sar peste balustradă, în aer schimb arma pe shotgun şi aterizez în faţa liftului exact când uşile acestuia încep să se deschidă. Trag câte un foc, la plină figură, în cei doi oponenţi din lift, omorându-i pe loc. Slo-mo-ul se termină aici. În curgere normală a timpului, păşesc în interiorul liftului, ca un erou de Matrix, exact când cele două uşi se deschid complet, iar trupurile celor ucişi cad la podea. Mda, epic. Astfel de momente îţi prilejuiau primul F.E.A.R. şi cele două expansion-uri ale sale.

## Despre supravieţuire

Însă F.E.A.R. este o serie de shooter-uri horror, iar despre partea cu oroarea face să vă spun, pentru că e realizată uimitor de bine. În primul şi al doilea F.E.A.R., cele mai multe niveluri constau în interioare destul de restrânse, claustrofobice, aflate în clădiri administrative, de birouri. Vă spun sincer, chiar şi acum sunt surprins de



F3AR este un joc visceral.




Meniul jocului este animat în mod original.



Altar altei Născătoare – Alma.





Absorbind energie psihică – observați mesajul care apare în stânga jos și care anunță punctele câștigate.

cât de multă tensiune poate induce în mine o simplă plimbare prin astfel de spații: pe bune, sunt porțiuni semnificative din joc în care nu sare pe tine absolut nici un oponent, iar tu înaintezi nestânjenit prin nivel, dar te c..i pe tine de frică!

O explicație ar putea fi coloana sonoră, extrem de simplă, alcătuită din sunete percusive și note lungi de sintetizator ce folosesc forme de undă fundamentale. „Less is more" este regulă de aur în acest caz, subliniind impecabil tocmai sordidul, repetitivitatea obsedantă și îndobitocitoare a vieților trăite în birouri, în cubicule, vieți măsurate de pași ce calcă mereu prin aceleași culoare strâmte, către o finalitate pe care jocul ne ajută să o vedem cu adevărata ei față, neîndurătoare: moartea. Birouri și sânge, cubicule și cadavre. Oroarea de corporație în adevărata ei splendoare – omul este o fiară față de om, mărirea de salariu nu aduce mântuirea, o promovare nu te poate salva de propriul destin. Stranii senzații îți oferă o plimbare prin F.E.A.R....

Dar, în perfectă complementaritate cu sunetul și decorul, este un alt element care inițiază și întreține starea de spaimă, de tensiune terifiantă din F.E.A.R., un lucru pe care deja l-am pomenit: lupta. Oponenții sunt atât de inteligenți, au o asemenea neîndurătoare precizie a manevrei tactice și a focului executat asupra ta, iar lupta este atât de violentă, dar mai ales resimțită de jucător ca atât de imediată la nivel fizic, încât ți se incul o puternică teamă de momentul în care confruntarea începe, iar iadul se dezlănțuie într-un loc în care totul era până atunci liniștit. Liniștit ca moartea.

Nici un alt joc nu a reușit până acum să mă facă îmi fie atât de teamă de momentul acela scurt în care se inițiază lupta, în care trebuie să îți accelerezi toate procesele de percepție, gândire și reacție, pentru a fa față confruntării. Iar asta pentru că nici un alt joc până acum nu m-a făcut să vreau cu asemenea intensitate supraviețuiesc unei lupte. Nu știu ce din seria F.E.A.R. m-a făcut să nu vreau să mor, cu ardoare, cu încrâncenare, ca și cum trupul meu real ar fi gunoiul burdușit gloanțe care ar urma să se împrăștie pe podea.

Știți cum e, suntem în permanență conștienți că oricând putem reîncărca nivelul, nu e nici o problemă cel mult una de provocare „intelectuală" sau a reflexel Orice am juca, avem întotdeauna întipărită clar în mi ideea că nu suntem în pericol și că intrăm, din propri voință, în convenția, deseori violentă și dramatică, a creatorilor jocului. Ei bine, în F.E.A.R. am simțit mereu atât de puternic prezența pericolului încât am uitat deseori de virtualitatea ei neputincioasă. Realismul fi al violenței confruntărilor și, repet, neîndurătoarea, im placabila forță inteligentă a oponenților cred că sunt factori esențiali în această uitare de sine și imersiune materia jocului ce caracterizează experiența mea în s ria F.E.A.R., ajutate din plin de sunet, dar și de persona jele și povestea care ne sunt relevate prin mijloace îm prumutate din arta filmului.







## Less and more

Dacă ați citit până în acest punct și vi se pare că am scris prea mult fără a vă vorbi încă despre F.E.A.R. 3, să știți că vă înșelați. Deja am scris despre cel mai recent titlu din serie... pentru că elementele de luptă și de inteligență artificială se păstrează. Ba chiar și atmosfera, senzația de pericol, violența resimțită fizic, dorința de supraviețuire cu orice preț indusă de joc, toate sunt la cel mai înalt nivel prezente în F.E.A.R. 3, astfel încât cuvintele mele din paginile anterioare i se potrivesc acestuia ca o mănușă. Câteva diferențe există, însă, iar acestea sunt în bine.

În primul rând, producătorii se pare că au vrut să depășească imaginea F.E.A.R. de joc desfășurat în spații închise, strâmte, mici. Mai mult decât atât, se vede cu ochiul liber că s-a dorit cu încăpățânare o creștere spec-



taculoasă a varietății decorurilor în care se desfășoară acțiunea. Adică, s-a vrut ieșirea din clădirile de birouri și dependințele administrative ale acestora, din parcări și subterane secrete, pentru a se ajunge în locuri exotice, precum o închisoare sud-americană, un cartier de favelas, un hypermarket devastat, o autostradă suspendată, un aeroport depopulat și biciuit de furtună ș.a.m.d.

În opinia mea, această diversificare este o reușită, adăugând mult la atmosfera jocului și la spectaculozitatea acestuia. Se vede limpede că nu s-a făcut nici o economie de efort în crearea de peisaje evocatoare, de imagini care impresionează și rămân pe retină. Sunt sute de locuri în F.E.A.R. 3 în care am făcut screenshot-uri pur și simplu pentru că nu am rezistat forței vizuale a cadrelor pe care le poți surprinde. Jocul arată între epic și apocaliptic, iar asta mărește impactul poveștii și al personajelor asupra celui care îl parcurge.

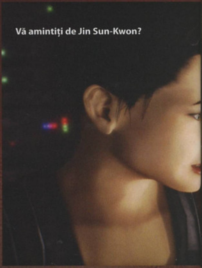
## F.E.A.R. Mass Effect!

Tactic, lucrurile nu sunt mult diferite față de titlurile anterioare. Oponenții artificiali se acoperă reciproc, te supun focului încrucișat, te urmăresc oriunde ai fi și trag asupra ta imediat ce le oferi o parte a corpului drept țintă. Aruncă grenade, execută foc de suprimare, atacă și flanchează. Aleargă cu viteză considerabilă între punctele de adăpost disponibile și pot răsturna obiecte în spatele cărora se ascund. Per total, sunt chiar un pic mai redutabili ca până acum.

Este adevărat că la prima vedere a designului de nivel am avut o strângere de inimă. Lăzi și obiecte parcă anume lăsate pentru a oferi adăpost, dar în manieră Mass Effect 2, m-au făcut să devin suspicios. Iar asta cu atât mai mult cu cât a apărut o nouă acțiune disponibilă, ce nu exista







Vă amintiţi de Jin Sun-Kwon?

până acum în serie – cea de „cover". Poţi apăsa o tastă ca să intri în modul „cover", din care să scoţi capul ca să tragi în inamici. Din fericire, nu doar că asta nu te ajută prea mult, dar chiar am observat că, deoarece inamicul te obligă să fii mobil şi să ai iniţiativa, deseori te şi încurcă. Am parcurs tot jocul fără a folosi nici o secundă tasta de „cover", doar pe cea de „crouch" – îţi oferă o mobilitate mai mare a câmpului de observaţie şi a vizării prin cătarea armei din poziţia de adăpost. Din fericire, F.E.A.R. 3 nu a devenit un Mass Effect, în pofida aparenţelor iniţiale.

Este drept, însă, că experienţa cea mai bună am obţinut-o jucând pe nivelul maxim de dificultate disponibil la începutul primei campanii în single player, Fearless, cu Auto Aim pe Off. Pentru jucătorii hardcore, aceasta este setarea pe care o recomand, cu atât mai mult cu cât şi în F.E.A.R. 3 a fost introdus imbecilul sistem consolist al sănătăţii care se regenerează rapid când stai la adăpost. Pe un nivel de dificultate inferior, acest fapt dăunează semnificativ plăcerii de a juca, pe Fearless, în schimb, se poate muri foarte uşor chiar şi în pofida tâmpitei de regenerări a sănătăţii. Asta cu atât mai mult cu cât timpul disponibil pentru slow motion este scurt, iar refacerea acestei capacităţi a eroului ia destul de multă vreme. Sincer, nici nu am abuzat de slo-mo, uzând de această abilitate numai în momente de strictă necesitate. Per total, deci, la nivel Fearless de dificultate, nu am simţit că jocul ar fi consolizat, nu am fost deranjat de nici o simplificare a lui, am avut o experienţă la fel de plăcută ca în primul F.E.A.R. şi clar îmbunătăţită faţă de al doilea.



Armura mecanizată în care mă voi îmbrăca.

Situaţiile tactice în care eşti pus sunt suficient de variate pentru a nu te plictisi, dar, uneori, poţi sesiza o anumită repetitivitate. În opinia mea, se face un pic prea mult uz de nişte boşi care spawnează soldaţi fără oprire şi care nu sunt tocmai uşor de eliminat, necesitând o bună coordonare, viteză, mobilitate şi chiar gândire. Din fericire, nivelurile în care apar aceşti boşi sunt suficient de diferite şi de interesante sub aspectul configuraţiei tactice, astfel încât confruntările cu ei nu ajung să plictisească, rămânând o provocare serioasă şi incitantă. Lupta urbană, o specialitate F.E.A.R., este excelent reconstituită ca experienţă în al treilea titlu al seriei.

Pe de altă parte, F.E.A.R. 3 oferă şi câteva momente aparte, cum sunt cele de folosire în combat a armurii mecanizate sau a robotului de luptă – e o confruntare cu două elicoptere pe un pod în care mi-au ieşit peri albi. La aceste lupte, hai să le zicem convenţionale, se adaugă şi confruntările cu inamici fantastici: monştri apăruţi în halucinaţiile induse de Alma sau cei iviţi din straturile profunde ale memoriei celui numit The Point Man.



Trecutul...







Mamă.

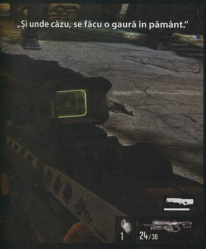
## Care se posedă pe ei

A, da, am uitat să vă spun, The Point Man a fost încarcerat de Armacham într-o închisoare naşpa de tot din America de Sud, unde este interogat sub tortură. Acolo, prin apariţia neaşteptată a lui Paxton Fettel, reuşeşte să se descotorosească de anchetatorii săi şi să înceapă o evadare ce se va dovedi pe cât de dificilă, pe atât de spectaculoasă. Dar, în single player, odată ce ai terminat în pielea lui The Point Man un interval – aşa cum sunt numite capitolele în seria F.E.A.R. – se deblochează posibilitatea de a juca şi cu altcineva respectivul interval: cu Paxton Fettel!

Ei bine, am fost cel puţin surprins de această idee a producătorilor, care, trebuie să recunosc, măreşte foarte mult valoarea jocului şi atractivitatea reluării sale, dar de data aceasta din pielea straniului comandat telepat. Şi, credeţi-mă, merită să jucaţi cu Paxton Fettel, pentru că veţi avea la dispoziţie, în locul slo-mo-ului, o altă abilitate, anume aceea de a poseda inamici. Practic, vizaţi un oponent, apăsaţi clic dreapta şi acesta va fi ridicat în aer. În acelaşi timp, ţineţi tasta CTRL apăsată vreo secundă şi, voilà!, intraţi în persoana respectivului.

Faza cu adevărat tare este noua perspectivă tactică pe care o obţii. Pur şi simplu, această posesie echivalează cu o teleportare instantanee în linia inamică, simultan cu dotarea cu armamentul celui posedat. De acolo, dintre oponenţi, ai o cu totul altă abordare şi eşti obligat la şi mai multă mobilitate şi iniţiativă, cu avantajul că poţi aplica lovituri rapide de la mică distanţă, atât cu focuri de armă, cât şi în mêlée. În general, în F.E.A.R. trebuie să te mişti iute şi să iei decizii rapide în timpul luptei, dar, cu Paxton Fettel, trebuie să mai ai şi capacitatea de observaţie şi de reacţie pentru a alege cel mai potrivit oponent destinat a fi posedat.

Spre exemplu, dacă eşti la interior şi vrei să execuţi foc de aproape, cel mai bine este să intri în pielea unui soldat dotat cu shotgun. În nivelurile cu distanţe medii şi mari de tragere, vei căuta să iei în stăpânire un oponent care are o puşcă de asalt sau una cu lunetă. Nu mai vorbesc aici de posesia unui soldat pentru a controla o armură mecanizată sau un robot de luptă... În plus, anumite arme, cum ar fi cuţitele de aruncat, pot fi folosite exclusiv de Paxton Fettel, numai prin posesia oponenţilor dotaţi cu aşa ceva.



„Şi unde căzu, se făcu o gaură în pământ."



Folosind un scut antiglonţ.



Ameninţarea născută din amintiri.

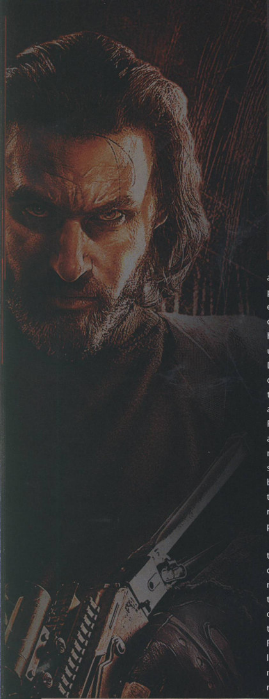
Atâta doar că posesia este pentru Paxton Fettel ceea ce este slo-mo-ul pentru The Point Man, adică o abilitate. Ceea ce înseamnă că ea este limitată în timp, chiar dacă durează semnificativ mai mult decât slo-mo-ul lui TPM. Poate fi, însă, prelungită, dacă Fettel absoarbe energia „ectoplasmatică" a celor proaspăt ucişi. Deasupra acestora apare după moarte un abur nedefinit sub aspect grafic, care durează destul de puţin şi care poate fi consumat de Fettel numai dacă acesta trece peste corpul neînsufleţit ce emană respectiva energie.

Aşa se face că, în situaţia în care vrei să prelungeşti posesia unui inamic, trebuie să fii tot timpul atent la punctele în care au căzut camarazii acestuia şi să încerci să te mişti cât mai rapid pentru a consuma rămăşiţele ectoplasmice respective. Ceea ce nu este deloc uşor, în haosul luptei este deseori dificil să ajungi la trupurile aflate în rândul inamicilor, dar asta sporeşte provocarea şi măreşte intensitatea furibundă a confruntărilor. Insane, I tell you, cei care l-au gândit pe Paxton Fettel pentru F.E.A.R. 3 nu au fost normali la cap, iar rezultatul frizează geniul.

## O schimbare de perspectivă

Important este faptul că experienţa de joc în F.E.A.R. 3 se modifică fundamental când abordezi campania single player cu Paxton Fettel. Este incredibilă varietatea de situaţii şi de soluţii tactice la care se ajunge prin adăugarea de către producători a campaniei cu Fettel – satisfacţiile sunt pe măsura provocărilor, adică foarte mari. Asta cu atât mai mult cu cât, la finalizarea campaniei cu The Point Man, este deblocat nivelul maxim de dificultate al jocului, de după Fearless, anume Insane. Campania cu Paxton Fettel merită parcursă pe Insane! Acesta este nivelul de dificultate cel mai potrivit pentru stilul de luptă al comandantului telepat.

Care stil include şi acţiunea fără posesie, adică prin mijloace proprii. Paxton Fettel din F.E.A.R. 3 este o entitate

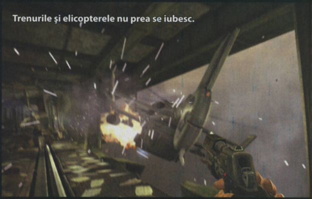





aflată undeva între materie şi energie, deci, atacul său principal nu miră pe nimeni că este un fel de descărcare energetică – care, dacă nimereşte capul inamicului, se concretizează în moartea acestuia prin frumuseţe de headshot. Apoi, Fettel poate ucide suspendând în aer un oponent apropiat şi aplicându-i o lovitură de mêlée. Dacă surprinde pe la spate un inamic, cu aceeaşi lovitură de mêlée îl va ucide instantaneu. Să nu uităm puterile telekinetice ale Almei – acestea i s-au transmis şi lui P.F., care poate arunca cu anumite obiecte în duşmani. Iar când acele obiecte sunt butoaie de combustibil, butelii de gaz sau extinctoare, vă puteţi imagina rezultatul impactului asupra inamicului.

O problemă există, totuşi, la abordarea campaniei cu Fettel. Secvenţele cinematice (foarte, foarte reuşite, de altfel) din campania cu The Poin Man sunt folosite identic în cea cu Paxton Fettel, deşi nu sunt tocmai la fel de potrivite. După mine, ar fi fost necesar să fie refăcute aceste filmuleţe din perspectiva Fettel. Aşa cum sunt la momentul actual, s simte că, pe undeva, cineva s-a grăbit, a făcut o economie de timp şi bani lipind la corpul jocului o excelentă campanie cu P.F., care poate că nu era iniţial în plan, da reuşit de minune ca gameplay.

Din fericire, măcar finalul este alternativ. Campa cu The Point Man se termină cu o secvenţă cinematic radical diferită de cea care încheie campania cu Paxto


Trenurile şi elicopterele nu prea se iubesc.


Badass enemy.

Fettel. Iar asta este o găselniţă reuşită a producătoru chiar dacă există în finalul cu Fettel o componentă d şocant destul de greu de înghiţit, şi cu atât mai puţin digerat, de către un jucător care a fost foarte mulţum de felul în care s-a terminat campania cu enigmatic The Point Man...


Când mă voi băga în robotul ăsta de luptă, pre mulţi am să popesc şi eu.

## Cooperativa „Dezbinarea”

Dar dacă rejucabilitatea acestui titlu credeaţi c opreşte aici, vă înşelaţi. F.E.A.R. 3 oferă şi un mod de



## MULTIPLAYER

Componenta multiplayer din F.E.A.R. 3 vine cu patru moduri de joc, două dintre ele punând accentul pe cooperare, iar restul pe competitivitate. De departe, Fucking Run! este cel mai interesant și inovator dintre ele, acesta constând într-o cursă contra-cronometru dementă în compania altor trei jucători, cu toții încercând să atingă punctul terminus de pe o hartă. În paralel, grupuri bine înarmate le țin calea, iar din spatele lor se apropie vertiginos Zidul morții - un uriaș și înfiorător nor de cenușă care le ia imediat viața dacă îi ajunge din urmă. Prin urmare, Fucking Run! nu este un mod de joc ușor de abordat, compania altor trei jucători fiind cât se poate de recomandată, altfel riscați să nu-i dați de capăt, și poate tocmai de aceea mi-a plăcut atât de mult. Ador shooter-ele online bazate pe obiective! Acțiunea în sine este incredibil de alertă, deoarece grupul de jucători trebuie să avanseze cât mai rapid cu putință pentru a nu pica în plasa zidului de cenușă, în timp ce inamicul atacă cu agresivitate, constant și cu mare precizie, aplicând tactici evazive și defensive de invidiat. Devine și mai provocator atunci când unul dintre camarazi cade la pământ, iar un alt jucător trebuie să se întoarcă pentru a-l resuscita. Manevra, chiar dacă este de recomandat, poate duce la pierderea ambilor jucători atunci când zidul de cenușă este prea aproape de cel răpus, deci trebuie aplicată cu un minim de riscuri. Mai mult decât atât, dacă jucătorul nu supraviețuiește, meciul ia sfârșit.

Totuși, Fucking Run! nu este și cel mai popular mod de joc, Contractions fiind preferat de majoritatea covârșitoare a jucătorilor pe care i-am întâlnit online. În esență, acesta seamănă izbitor de mult cu modul Zombie din Call of Duty: Black Ops (jucătorii trebuie să supraviețuiască unui anumit număr de asalturi succesive ale inamicului, în toate formele sale), de unde deduc că lumea preferă să joace mai mult moduri cu care este familiarizată deja. Nu îmi pot explica altfel popularitatea unui mod de joc lipsit de originalitate, deși, recunosc, este distractiv și mult mai ușor de abordat. Cooperarea între jucători joacă un rol esențial și în acest caz, însă partidele sunt mai lungi și pot deveni obositoare, modul fiind recomandat mai ales celor ce doresc să-și pună rezistența, dar mai ales răbdarea la grea încercare. Și încă ceva: încercați să jucați în compania unor jucători cu care vă puteți înțelege, preferabil de limbă engleză, și nu cu ruși sau arabi (nu știu o iotă), cum am făcut eu adesea. Pentru că oricât de bună este tactica lor sau a voastră, faptul că echipa nu o poate pune în aplicare, „mulțumită" barierei de comunicare, se poate solda cu dezastre imediate. Planificarea atentă a unei apărări este adesea imperios necesară, unde mai pui că trebuie să te ferești și de Alma, a cărei apariție ocazională pe hartă îi poate provoca un atac de „panică" celui care o privește cu insistență. În plus, dacă în timpul unuia dintre cele 20 de asalturi mor toți jucătorii, jocul se termină, iar singura opțiune este s-o iei de la capăt.




Modurile de joc competitive Soul King și Soul Survivor vin cu provocări diferite față de cele cooperative, acestea constând într-un melanj de elemente de gameplay ce definesc campania single player, jucată mai ales din postura lui Fettel. În modul Soul King, fiecare jucător intră în pielea unui spectru ce poate poseda orice adversar controlat de AI de pe hartă, iar apoi să întoarcă armele împotriva oricui îi iese în cale, punctajul fiecărui jucător crescând în funcție de cât de mulți adversari ucide în acest mod. Totuși, posesia este limitată în timp, fiind necesară tranziția către un alt corp. Odată lichidate, țintele lasă în urmă "suflete", numai bune de colectat și transformat în puncte, iar în cazul în care ești răpus, punctajul scade. La final, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

Soul Survival este și mai interesant ca mod de joc, prin faptul că începe ca un joc cooperativ, dar devine competitiv. În acest caz, toți cei patru jucători pornesc ca o echipă, din postura de soldați, însă devin adversari în clipa în care Alma îl transformă pe unul dintre ei în spectru. Cel transformat va lupta apoi alături de hoardele de inamici pentru a-și elimina foștii camarazi, care odată răpuși sunt transformați, la rândul lor, în spectre. La final, trebuie să rămână un singur supraviețuitor.

Oferta, după cum observați, nu este foarte stufoasă, însă cele patru moduri de joc sunt atât de diferite între ele ca gameplay, încât completează cu succes pachetul, crescând substanțial longevitatea jocului. Ar fi însă o problemă, de care sper să nu vă izbiți și voi. Aceasta constă în descoperirea gazdelor, de negăsit imediat după lansarea jocului, pentru simplul motiv că numărul celor care căutau să se conecteze la o sesiune de joc era mult mai mare decât al celor care le găzduiau. Nu există suport pentru servere dedicate (ce ți-e și cu consolizarea asta), iar singurul mod în care poți, deocamdată, să te bucuri pe deplin de multiplayer-ul din F.E.A.R. 3 este să găzduiești chiar tu un meci și să aștepți conectarea altor trei jucători la el. De preferat, trei prieteni, pentru că astfel scade și riscul ca unul dintre ei să se deconecteze când ți-e lumea mai dragă, punând capăt distracției. Iar F.E.A.R. 3 poate fi nu doar distractiv, ci și foarte provocator în multiplayer.

■ **KiMO**

cooperativ, în multiplayer – prin rețea sau online, prin Steam. Astfel, deschizi un lobby în care încarci un nivel sau chiar întreaga campanie, iar apoi aștepți să vină în el doritori, ori îl ții închis și inviți un prieten. Gazda jocului va intra întotdeauna în pielea lui The Point Man, în timp ce al doilea jucător va fi mereu Paxton Fettel.

Ideea, subliniată inclusiv de componenta de story a F.E.A.R. 3, este aceea că între cei doi există, se pare, o rivalitate cu o lungă istorie. Astfel, este foarte naturală competiția dintre ei – avem de-a face cu un mod coop în care se ține un scor pe anumite criterii, iar la sfârșit, unul din cei doi câștigă, ceea ce hotărăște varianta de final de la terminarea jocului: cea a lui TPM sau cea a lui P.F., însoțită de secvența cinematică de încheiere atribuită fiecăruia dintre aceștia în campaniile single player.

Dacă sunteți un Point Man convins, mulțumit de felul în care se încheie campania acestuia, veți lupta cu toată încrâncenarea pentru a nu vedea secvența cinematică de final în care Fettel câștigă, credeți-mă... Așa că veți încerca să îndepliniți cât mai multe din provocările lansate de joc pentru stabilirea scorului. Acestea sunt împărțite pe patru categorii: Agresivitate, Tactică, Aptitudini și Psihic. Fiecare din categorii conține obiective specifice de îndeplinit, de genul numărului total de headshot-uri, de kill-uri cu o anumită armă, de pachete de muniție și grenade colectate, de timp petrecut în slo-mo sau în posesia unui inamic, de kill-uri făcute în slo-mo sau în momentele de posesie a unui inamic, de headshot-uri „făcute în slo-mo sau în momentele de posesie a unui inamic" și multe, foarte multe altele, pe care jocul le cuantifică, le actualizează și le afișează permanent.

Interesantă este categoria Psihic, la care punctele se adună prin absorbirea energiei psihice a câtorva cadavre, răspândite în locuri prestabilite, mereu aceleași, în fiecare nivel. Se ajunge la o veritabilă competiție în coop pentru a găsi primul aceste cadavre și a le lua energia psihică, pentru că aceasta este astfel epuizată, iar punctele de bonus îți aparțin numai ție – asta dacă nu alegi să le împarți cu celălalt, pentru că ți se oferă și această posibilitate...

Dar, în general, coop-ul din F.E.A.R. 3 declanșează o competiție necruțătoare, în care nimeni nu dă nimic



Din robotul de luptă atac un elicopter folosind rachete.

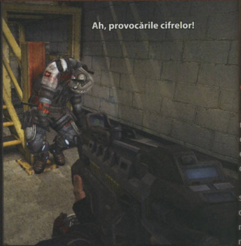


celuilalt. Este adevărat că se poate colabora între cei doi, atunci când Fettel suspendă un inamic, acesta poate fi împușcat de TPM, dar cred că foarte puțini dintre voi vor juca în acest mod (deși se primesc puncte și pentru asta). Într-o singură situație colaborarea devine cu adevărat obligatorie: când unul dintre cei doi este rănit de moarte. În acel moment, respectivul cade la pământ și mai poate doar să tragă focuri cu pistolul, în timp ce o bară de numărătoare inversă a vieții indică „disponibilul" de vitalitate rămas. Dacă în acest interval, destul de scurt, celălalt jucător nu vine să dea celui căzut o parte din energia sa vitală, ceea ce necesită și asta vreo 5 secunde de tastă „E" apăsată în timp ce stai chiar lângă rănit, atunci amândoi jucătorii mor. Iar în acele secunde, singurul care poate executa foc și apăra pe cei doi este cel aflat la podea, trăgând cu pistolul – nu tocmai cea mai eficientă armă...

Vă dați seama că modul coop este o ciudată combinație de competiție și colaborare, aflată la limita experimentului psihologic, ceea ce este atât de mult în spiritul jocului și al întregii serii F.E.A.R., încât îți dă fiori, dacă stai un pic și te gândești. Oricum ai lua-o, însă, această modalitate de joc este extraordinară, oferind momente de gameplay proaspăt și cu adevărat incitant, în care stilurile radical diferite de luptă ale celor doi colaboratori și concurenți condimentează dinamica acțiunii într-un fel unic, inegalabil. Pe deasupra, acest coop sporește exponențial rejucabilitatea F.E.A.R. 3, pentru că la fiecare alt jucător va exista o experiență de joc diferită.

Jos pălăria în fața producătorilor!





Ah, provocările cifrelor!

## Inconsolabil

Printre multe alte mizerii pe care consolele le-au adus în viața jucătorului de titluri de PC se află și achievement-urile, înfăptuirile prin care ți se măsoară în public lungimea penisului ingame. Lungime cu care apoi poți să te autofarmeci și/sau să seduci Lumea online.

Să dea dracu dacă înțeleg cine ar avea cel mai mic interes să se uite în chiloții virtuali ai celuilalt, cu atât mai mult cu cât aceștia sunt plini de... numere, dacă nu vreo minoritate de fetișiști, cât se poate de onorabili câtă vreme își practi pasiunile kinky în privat!? Dar de ce ni se impune și nouă, tuturor, în toți și în toate, acest fetiș nenorocit pentru numere inutile, de fală goală și trecătoare? Pentru că trebuie să ni se umple viețile (și chiloții) cu ceva ce ne lipsește?

Aceste achievement-uri nu sunt decât tabeluri contabile, niște măgării care fac toate jocurile o grăm





HEADSHOT!!!

dă otova caracterizată de aceeași alergare după cifre. Cifre și iar cifre care ne consumă atât de neplăcut și d reros în viața „reală", plină de taxe și facturi, și care aju astfel să pătrundă deșănțat și în viețile virtuale, cele care, eu unul, aș vrea să mă lipsesc de ele.

Una este să faci contabilitate într-un joc de stra gie, iar alta este să ți se treacă totul pe răboj și să ți se stabilească obiective numerice într-un shooter horro care atmosfera și feeling-ul înseamnă 50% din joc, da



Campania coop: KiMO se uită invidios la glorioasa mea armură mecanizată.




Campania coop: evaluarea scorurilor la final de interval.



Campania coop: Fettel îmi dă din energia lui vitală după ce am fost doborât.

nu mai mult. Nu mă supăr pentru faptul că în modul coop se ține un scor pe anumite criterii, dar ce nevoie era de acesta în modul de parcurgere în single player a campaniei din F.E.A.R. 3?

Problema este că F.E.A.R. este o serie horror, în care se construiește o anumită atmosferă, puternic sprijinită de story, încă de la primul titlu al acesteia. Dar, în momentul în care îți apar mesaje la tot pasul că ai înfăptuit nu știu cât din nu știu ce provocare sau că ai obținut nu știu ce nivel, se cam duce dracului toată tensiunea jocului, aceea acumulată cu mare efort de conturare a personajelor, de potrivire a designului grafic și de nivel, de inventare a unei povești interesante, inteligente, acaparatoare și misterioase, de programare a unui A.I. care să-ți fie vrednic oponent ș.a.m.d.

Vă rog să mă credeți, pentru a se coagula atmosfera aceea de F.E.A.R., este necesar să fii un fan al seriei, care să vrea cu tot dinadinsul să-i urmărească feeling-ul specific, prin ignorarea completă a componentei de provocări și achievement-uri a jocului, ce generează foarte des mesaje în F.E.A.R. 3. Chiar și așa, la un moment dat, am fost prins în capcana acestor cifre și am ajuns să-mi dedic eforturile ingame în direcția obținerii unui număr cât mai mare de head-shot-uri (pentru un challenge care oferea bonusuri), în loc să mă concentrez cu toată ființa la jocul propriu-zis, ce merita cu prisosință atenția mea integrală, căreia avea atâtea să-i ofere...

## O frică încă vie

Producătorii au avut de răspuns unei formidabile provocări în F.E.A.R. 3. Au trebuit să introducă personajul The Point Man și din altă perspectivă decât cea first person. Acum am putut privi la straniul luptător din unitatea de elită paranormală F.E.A.R., văzut fără masca de protecție din primul titlu al seriei. I-am putut urmări reacțiile pe figură, am putut fi martori la conversațiile cu Paxton Fettel, la deciziile și acțiunile sale din secvențele cinematice. Mă rog, conversații este mult spus, mai degrabă monologurile susținute de P.F. în fața lui TPM, pentru că acesta din urmă tace mai ceva ca Gordon Freeman, adică mâlc. Dar ochii lui The Point Man și, în general, ochii tuturor personajelor din F.E.A.R. 3 transmit foarte mult, sunt grăitori și expresivi – observați și ochii Almei în final... Privirea personajelor implicate în filmulețele din joc este un detaliu căruia producătorii i-au acordat o binemeritată și surprinzătoare atenție – ea susține aproape energetic acțiunea.

Trebuie spus că Paxton Fettel și The Point Man sunt o reușită, ca personaje. Atât aspectul lor, gesturile, cât și integrarea în poveste, totul este la nivel înalt, bine gândit și realizat epic și vizual. Dar producătorii au mai făcut ceva, au axat F.E.A.R. 3 pe trecutul comun al celor doi, copilăria acestora și evenimentele stranii ale unor experimente ce depășeau cu mult normalitatea, legalitatea și etica. La fel precum în Amnesia The Dark Descent sunt folosite momentele de încărcare a capitolelor jocului pentru a intercala flashback-uri ce referă trecutul celor doi și care oferă soliditate și substanță personalității lor prezente. Această tehnică este impecabil utilizată în F.E.A.R. 3 și este o sursă importantă de informație, alături de secvențele cinematice.

Revin încă o dată la substratul epic al jocului și spun că, în ansamblu, story-ul este foarte bun, de nivel înalt în categoria Science Fiction horror. Este drept că, pentru a trăi componenta de horror, este de mare folos să fii un fan al seriei, familiarizat cu universul și personajele acesteia. Altfel, există o lipsă de finețe a laturii de înfricoșare din joc, peste care se pune și nenorocitul de sistem de challenge-uri numerice și achievement-uri, care pot atenua semnificativ din trăirea ororii, cel puțin pentru cineva care nu e familiarizat cu seria.

Tocmai de aceea vă recomand încă o dată să vă luați toate titlurile F.E.A.R. apărute până acum – pot fi găsite foarte ieftin – și să le jucați pe niveluri mari de dificultate, singuri, într-o cameră slab luminată, folosind căști. Experiența de care veți avea parte este una rarissimă în lumea jocurilor, iar F.E.A.R. 3 face să merite cu prisosință parcurgerea întregii serii, căreia îi este demnă continuare. Dar este vorba de o continuare deschisă, finalul jocului lăsând loc pentru și mai multă frică și moarte, dacă se poate chiar pentru o Apocalipsă pe bune.

Pentru că nu toți oamenii de pe Pământ au murit, încă.

Ori, nu-i așa cum spunea Paxton Fettel, cu vocea aceea profundă, mesianică, tărăgănat amenințătoare?...

„A war is coming",

„They all deserve to die!".

■ **Marius Ghinea**



Alma...

## VERDICT LEVEL

**+**
- grafică și design de nivel
- poveste
- realizarea personajelor
- A.I.-ul oponenților
- rejucabilitate

**–**
- sistemul de scor strică atmosfera în campania single

**PE SCURT:**
F.3.A.R. este un continuator demn al seriei, care îi deapănă impecabil povestea, păstrând și pe alocuri îmbunătățind aspectele de atmosferă, grafică și tactică ale acesteia. Deși campania single nu este lungă, ea poate fi reluată cu Paxton Fettel după terminarea sa cu The Point Man, ceea ce oferă o experiență cu totul nouă. Rejucabilitatea titlului este, însă, crescută enorm de introducerea unei campanii de multiplayer cooperativ, încă una din marile reușite ale F.3.A.R..

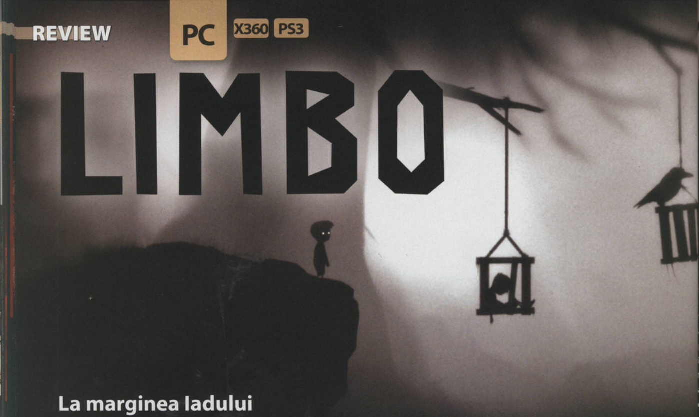
**9.4**

**Gen** FPS horror **Producător** Day 1 Studios **Distribuitor** Warner Bros. Interactive Entertainment **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** whatisfear.com

**CERINTE MINIME:** **Procesor** Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** NVIDIA 8800 GT 512 MB VRAM

**ALTERNATIVA F.E.A.R.**
Oricât de stupid ar suna, nu reușesc să găsesc o alternativă la F.3.A.R. alta decât primul titlu din serie. Pur și simplu, specificul universului F.E.A.R. este atât de particular și atât de bine conturat, încât alternativa nu poate fi găsită decât tot în interiorul său, superlativ sub atâtea aspecte.

# LIMBO



## La marginea Iadului

Cred că am înghiţit în sec de zeci de ori pe parcursul acestui titlu. Ar trebui să se numească jocul celor o mie de morţi şi nu Limbo, am fost pe rând tras în ţeapă, decapitat, strivit, înecat, dezmembrat... dar mă opresc, nu vreau să vă stric surprizele şi... plăcerea? Îi povesteam deunăzi lui Andrei (Caleb) despre o vizită a unui văr, care mă întreba cu remote-ul în mână: „Zi-mi care e cel mai tare joc de pe Wii!". Am aruncat o privire către el: 14-15 ani... pasionat de multiplayer-ul lui GTA San Andreas... „Resident Evil 4" zic. Ca de obicei, jocul începe cu Leon păşind atent prin pădurea înnorat-încremenită, apropiindu-se de o casă. Văru' schimbă cele 3 cuvinte cu indigenul care făcea focul înăuntru, după care începe să dea din mâini speriat de faptul că acesta îl ataca cu toporul. Oarecum amuzat de an-

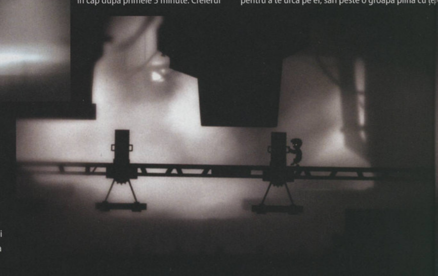


goasa lui, încep să-i dau sfaturi. „Îndreaptă remote-ul spre ecran, împuşcă-l în cap!". Am aşteptat să văd că se descurcă, după care am plecat înapoi la bucătărie. Când m-am întors (nu mai mult de 5 minute), Andrei (tot Andrei îl cheamă) avea ochii cât cepele şi alerga bezmetic prin pădure. Oarecum uimit, îl întreb: „Ce e?" „Vin ăştia după mine!", în timp ce din depărtare se auzea: „Cabroooon!" „Intră în coliba aia!", zic. „Nu, sigur sunt şi acolo!" „Nu e nimeni acolo, intră şi linişteşte-te, aşteaptă-i să vină!" Cum la vârsta lui nu e frumos să arate frică, îşi ia inima-n dinţi şi mă ascultă. Intră în colibă şi se linişteşte.

Uitasem însă că, înăuntru, pe peretele cu uşa, era un om spânzurat. Se întoarce Andrei al meu să-şi ia la rost urmăritorii şi se sperie spasmodic de corpul atârnat. „Nu mai joc!", îmi zice, aruncând remote-ul pe pat, în timp ce eu râdeam în hohote. Râdea şi Caleb acum şi eu din nou.

În mijlocul povestirii, am făcut bineînţeles pauza obligatorie de: „4 e mult mai mişto ca 5". „Da, dar nici 4 nu se poate numi survival-horror, e mai mult action-horror, primele au fost adevăratele Resident Evil" „Da!" Am realizat însă că nici noi nu mai suntem normali. Am reuşit de exemplu să termin Dead Space fără a mă speria cu adevărat decât o dată şi atunci nu din cauza jocului – vorba vine. Ţineam cu „şforţa" o butelie în faţa mea când am ales să mă întorc brusc şi am lovit-o de o balustradă. Zgomotul m-a făcut să sar din fotoliu, nu doar să tresar cum se întâmpla când un degenerat mă lua prin surprindere. Dacă aş pune însă orice alt om normal să joace Dead Space, mi-ar da probabil cu calculatorul în cap după primele 5 minute. Creierul nostru a ajuns să ştie cum să se apere împotriva acest sperieturi ieftine, dar şi jocurile au uitat pe zi ce trece cum să creeze groază adevărată. Mintea noastră refu să se mai sperie după ce omoară cu uşurinţă a zecea pie inamică - toate fără niciun fel de personalitate - şi are nevoie de ancore adânc înfipte în realitate în mijl cul jocurilor de acest tip pentru a produce constant f Se agaţă de orice detaliu pentru a ieşi din asediul ter fie el o mişcare nenaturală (chiar şi a unui monstru) c să-i spună că ce vede nu e adevărat, o inconsecvenţă zico-mecanică, o anatomie imposibilă a inamicilor et Chiar şi grafica forţat-realistă a ajuns să strice pentru creierul va observa exact acele mici imperfecţiuni ca urlă a ireal, artificial sau uncanny valley, cum le place americanilor să numească efectul.

Cu plăcere (I'm a freak!), raportez că Limbo ştie creeze şi să menţină groaza în suflet. Copil fiind în mi cul unei păduri întunecate, avansezi încet, precaut. Sunetele nu prevestesc nimic bun. Tragi un vagonet pentru a te urca pe el, sari peste o groapă plină cu ţe







te bucuri de fiecare pas în care ai mai păcălit o dată moartea. Realizezi repede că nu ai cu ce să te aperi. Jocul își respectă numele – intrarea în Iad – iar drumul ales de tine nu duce spre ieșire, ci mai adânc în măruntaiele lui. Mai mereu ești păcălit în a crede că nu e niciun pericol sau că ai reușit să înțelegi ce ai de făcut pentru a-ți mai prelungi viața, dar mai mereu ești omorât cu brutalitate. Orice mișcare, orice sunet ajunge să-ți prevestească moartea, iar tu nu ai altă soluție decât să te apropii de ele. O faci cu inima-înghețată, iar lumina crepusculară lucrează împotriva-ți. Fiind mereu acoperit de întuneric, creierul nu poate distinge niciun element artificial, imaginează în schimb, ajutat și de animațiile bestiale și naturale, cele mai dureroase morți. Când prima capcană metalică în care am călcat s-a strâns și m-a decapitat, mi-am dus mâna la gât în control. Corpul fragil al copilului a mai stat câteva momente în picioare în timp ce capul i se rostogolea pe pământ, superb (freak!). Mult timp după, chiar dacă știam ce se va întâmpla, capcanele tot reușeau să-mi încleșteze un pic mâinile.

Dar chiar și în aceste condiții, mintea tot va reuși, dacă e lăsată și mai ales după zeci de morți asemănătoare, să atenueze groaza, sunetul pune însă aici bețe în roate acestui mecanism de apărare. Vă povesteam despre vagonetul de care trebuia să trag pentru a mă urca pe el. Legat cu lanț de un stăvilar, producea un zgomot atât de corect când îl mișcam încât Raluca mea s-a ridicat din pat și s-a dus la geam să vadă cine dracu se plimbă cu roaba sau cu căruțu' de butelii prin curte. Așa se face că zgomotul metalic, brutal, bestial (freak!) produs de capcanele în care calci te face să înghiți în sec.

Dacă vizualul s-a racordat cu modul nostru de viață și știe să se apere împotriva nenorocirilor la care-l supunem, nu același lucru pot să-l spun și despre partea auditivă. Cu toate astea, puține titluri împing frică în mod constant pe această cale. Dead Space, de exemplu, e o glumă prin comparație. Sunetul (muzica, țipetele) de acolo mai mult stresează, iar majoritatea nu provine dintr-o sursă clară, vizibilă. Urechile știu foarte bine cum să modereze și să filtreze sunetele necesare, în timp, veți prefera chiar să dați sonorul mai încet. În Limbo, acest simț nu îți este asaltat, nu există muzică pe fundal, nu există țipete aburitoare, îți auzi doar pașii mici pe pământul uscat (dacă e cazul), iar întunericul te face mai atent la orice sunet pentru că vei încerca să compensezi lipsa informației vizuale. Așa se face că, în momentul în care un bulgăre de pământ coboară spre tine pe o pantă, simți, mai ales dacă ai un subwoofer puternic, în stomac ce urmează. Huruitul dă bulgărelui greutate, pământul strivit te aruncă-n panică și imediat re-realizezi cât de fragil ești. Ascultată la căști (bune), secvența te face să alergi în sens invers și-n gând, nu numai în joc. Iar lucrurile sunt pe cale să devină mult mai rele. O tarantulă de 5 ori mai mare decât tine îți pune gând rău, copiii sălbatici îți... dar nu vreau să vă stric surpriza/bucuria (freaks!).

Pe la jumătatea jocului, deja începi să te mai relaxezi, ajungi să intuiești ce trebuie să faci, pui tot răul înainte și ești pregătit pentru orice. Groaza e înlocuită cu dorința de a trece mai departe, morțile intră în normalitate, așa că Iadul schimbă placa. Puzzle-urile (piedicile) ajung să devină, la prima vedere, imposibil de rezolvat. Limbo este singurul titlu care m-a făcut să mă scarpin în cap a gol pentru că nu înțelegeam cum pot să depășesc, cu doar două acțiuni posibile: deplasare și manipulare, o anumită zonă: un hău, o porțiune electrificată un etc. Am crezut în câteva rânduri că am dat peste bug-uri, că lipsește ceva, dar gameplay-ul corect și experiența căpătată îmi șușoteau că nu. Level designul minimalist ascunde idei extraordinare și reușește să facă puzzle-urile (întotdeauna simple și perfect integrate) criptice și interesante, dar niciodată frustrante.

La sfârșit, când deja începi să prinzi și tiparul obstacolelor, Iadul aruncă în luptă artileria grea: atacurile psihologice. În aceste momente, jocul își depășește condiția de puzzle-adventure și devine extraordinar, o mică poveste se înfiripează, groaznică și fără răspunsuri concrete, așa cum ar trebui, dar în același timp oarecum dezamăgitoare. Exact când credeam că le-am văzut pe toate, Limbo mi-a arătat că poate fi mult mai rău și mai voiam (freak!), dar s-a terminat. Story-ul este subdezvoltat prin comparație cu toate celelalte părți componente ale jocului și trăiesc cu impresia, acum că mi-au servit pastila, că totul ar fi fost mult mai interesant dacă ar fi investit mai mult în, cum să spun să nu produc un spoiler, nebunie. Nu pot decât să sper că Limbo este doar primul episod dintr-o serie. Primul cerc din cele 9 ale Infernului, dacă ne luăm după Dante. Primul pas către demență.

■ ncv





## VERDICT LEVEL

**+**
- art by game
- animațiile
- puzzle-urile
- sunetul x2
- intrarea în Infern

**–**
- prea puțină nebunie

**PE SCURT:**
Mulți colegi jurnaliști s-au plâns că prețul jocului este cam piperat pentru cele... 4 ore, dacă nu te blochezi, necesare pentru a-l termina. Sincer, nu știu despre ce vorbesc. Un film nu ține 4 ore, iar la ei o ieșire costă mai mult de 10 dolari. Limbo este o bijuterie și probabil, pentru mulți dintre noi, mult mai bun decât 10 filme la un loc.

**9.6**

**Gen** Puzzle-Adventure **Producător** Playdead **Distribuitor** Playdead
**Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** limbogame.org
**CERINTE MINIME:** **Procesor** 2 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** Compatibilitate DirectX 9, Shader Model 3.0

**ALTERNATIVA AMNESIA: THE DARK DESCENT**
Nu vă atrage 2D-ul, dar vă place ce ați citit? Amnesia promite să vă sperie la fel de bine în 3D. „Prima oară când l-am văzut pe ăla negru, am fugit după el, voiam să văd cum arată ca sa nu mă mai cac constant pe mine de frică" - un coleg comentator.



# Call of Juarez: The Cartel

**... sau cum să-ți dai cu firma-n cap**

În preview-ul pentru Spider-Man: Edge of Time, vorbeam despre tendința producătorilor de jocuri de a se feri ca dracu de tămâie de a lua riscul de coarne și de a lansa ceva original. În preview-ul pentru Need for Speed, spuneam cum se mulge la infinit vaca de lapte și cum acest lucru se face în nesimțire. Simplul fapt că într-un număr LEVEL am ajuns să scriu într-o lună trei articole despre jocuri care toate fac parte dintr-o serie, mai mult sau puțin consacrată, spune multe despre tendințele actuale ale industriei jocurilor.

O serie de jocuri ia naștere în urma succesului unui joc care a adus ceva ce a plăcut fanilor. Seria nu vine, așa cum ne-am aștepta, pentru a îmbunătăți experiența de joc a gamer-ului, oferindu-i ceva extra, ci pentru a umfla buzunarul celui care deține licența. De multe ori, jocurile ce urmează celui originar sunt mai bune, mai faine și mai interesante decât primul. Într-un fel este normal, căci te aștepți ca producătorul să fi învățat ceva din experiența obținută cu primul și, mai ales, să fi ascultat și luat în seamă publicul și sugestiile acestora. În alt caz, jocurile următoare sunt niște jeguri ce sunt lansate pur pentru a beneficia de hype-ul jocului precedent și pentru, după cum am spus, a umfla buzunarul producătorului. Nu dau nume, deoarece nu vreau să mă enervez de unul singur gândindu-mă la jocurile care nu ar trebui să se afle acum în rafturile magazinelor, dar din rândurile pe care le veți le citi despre Call of Juarez: The Cartel, sunt convins că veți realiza faptul că acesta este unul dintre cele care nu merită jucate.

## Juarez, acum un brand

Primul Call of Juarez, iar apoi și cel de-al doilea au fost jocuri de care trebuie să ții cont. Au fost două jocuri a căror era acțiune plasată în Vestul Sălbatic, în anii de glorie în care omul își făcea dreptate cu arma-n mână. Două jocuri de care îți făcea plăcere să te apropii și pentru a doua sau chiar a treia oară. Nu le-am dezinstalat multă vreme de pe calculator, deoarece aveau un multiplayer, dacă nu strălucit, măcar interesant, căci era unic. Nu multe sunt jocurile în care intri în pielea unei piei roșii și vânezi fețe palide. Sau în care un mexican bate cohorte de americani. Au fost două jocuri chiar faine pe care și acum le poți juca cu plăcere.

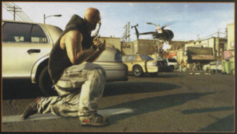
Iată că acum Call of Juarez a devenit un brand, fel ca și Call of Duty sau Need for Speed. Deși poartă mele, nu mai poartă aceleași haine, nu mai se compo la fel, nu mai este la fel. A început să preacurvească p tru-n pumn de dolari.

Acțiunea jocului de față se petrece la mult timp după ce adevăratul Juarez a fost consumat de adevă Mama Omida. Nu mai avem parte de caiboi, de cai s arcuri, ci de gipane, ak-uri și elicoptere. Căci poveste s-a mutat în timpurile noastre, când la granița dintre SUA și Mexic se duce o luptă pe viață și pe moarte în triva traficanților de droguri. Cu riscul de a repeta cu tele din preview-ul acestui joc, nu pot să nu vă spun mărul de victime cauzate de conflictele pentru drog din Ciudad Juarez în ultimii doi ani. Șase mii! Da, șase mii de oameni au murit în luptele pentru droguri. O oameni pe zi, într-un oraș. Eu am rămas marcat când citit aceste date și de aceea le repet.

Așadar război la graniță. Nu este un război des pe toate fronturile, dar pentru cei trei eroi ai noștri a



La ăștia până și săracii au palmieri în curtea casei.





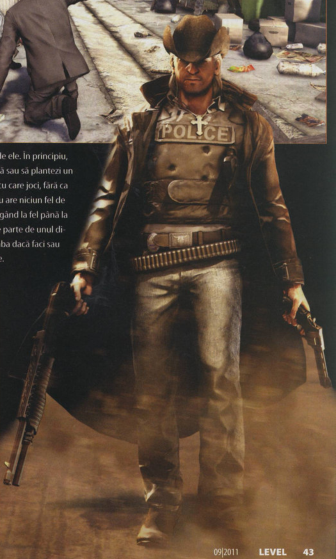
nu contează. Căci în momentul în care cei de la CIA, DEA și LAPD-ul își unesc forțele într-un efort colectiv, nimic nu le mai poate sta în cale. Ce contează că este doar câte unul de la fiecare unitate?

Din nefericire pentru joc și, mai rău, pentru noi, cele trei personaje nu sunt deloc impresionante în niciun fel și nu te fac să te apropii de ele nici măcar un pic. Ben, reprezentantul poliției, este un texan tipic (de film), arhetipul caiboiului de altă dată. Chiar este un mare pistolar care trage cu clasicul six shooter, pentru a justifica un pic geneza sa ce are la bază o mică sămânță de la Ray. Eddie, un mexican uite de mână, este imaginea tipică a omului legii corupt. Fură de rupe tot ce prinde și sabotează acțiunile miliției pe toate planurile pentru a-și putea proteja investițiile în cartelul de droguri. Kim este fata care încearcă să facă totul după litera legii, dar nu se sfiește să dea și ea câte un headshot sau un șut în gură. Cu toate că par diferite, personajele sunt atât de lipsite de savoare și culoare, încât îți este indiferent ce li se întâmplă și niciunul nu-ți este drag.

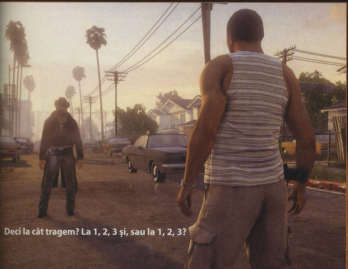
Pentru a ne face să credem că jocul este cel mai tare din parcare, cei de la Techland au încercat să facă acțiunea diferită pentru fiecare dintre ei. Poate te atrag cumva să mai încerci jocul încă o dată pentru a vedea ce se întâmplă dacă acum joci cu gagica și nu cu mexicanul. Vă spun eu de pe acum că nimic nu este diferit, poveștile fiecăruia fiind atât de penale și neinteresante încât nici nu te trage ața să te ocupi de ele. În principiu, trebuie să furi niște bani de pe masă sau să plantezi un microfon, în funcție de personajul cu care joci, fără ca ceilalți să se prindă. Dar acțiunea nu are niciun fel de impact asupra poveștii, totul decurgând la fel până la final, unde fiecare dintre cei trei are parte de unul diferit. Tare mă îndoiesc că s-ar schimba dacă faci sau nu faci așa-zisele misiuni secundare.
Ba nu, sunt sigur.



Tiiii... ce avem noi aici...



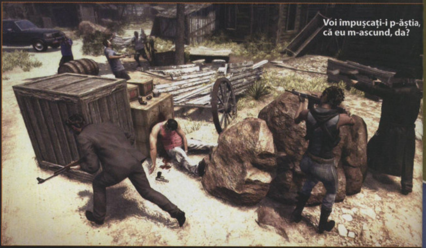




Deci la cât tragem? La 1, 2, 3 și, sau la 1, 2, 3?







Voi împuşcaţi-i p-ăştia, că eu m-ascund, da?

Pe lângă faptul că poveştile sunt vai steaua lor, să-i auziţi cum vorbesc. Înjurături peste înjurături şi aceleaşi trei replici repetate la INFINIT, încât la un moment dat ai vrea să dai pe mute. Am mai văzut eu personaje care vorbesc de unele singure prin jocuri, dar parcă astea le întrec pe toate.

## Trage, conduce, sparge

La asemenea personaje insipide nu se putea să fie o acţiune mai de Doamne-ajută. Întregul joc este un copy paste ordinar. Fiecare misiune se compune din exact aceleaşi elemente. La un moment dat conduci, după care împuşti câţiva prostani, după care spargi o uşă cu piciorul şi mai împuşti câţiva prostani în slow motion. În primele două-trei misiuni nu bagi de seamă existenţa acestui tipar, dar după aceea începi să ghiceşti ce urmează să se întâmple. Dacă urmăreşti cu maşina pe cineva la început, acesta sigur se va baricada la un moment dat într-o casă în care vei intra în trombă spărgând uşa cu piciorul şi împuşcând netoţi, dacă începe cu tine căutând pe cineva într-o casă, vei sparge uşa cu piciorul, vei împuşca netoţi, dar individul scapă şi vei porni în trombă într-o urmărire pe autostradă. Vax albina, pac bondarul. Ce dacă faci asta o dată la munte şi o dată la mare, o schimbare de peisaj nu înseamnă mare lucru când gameplay-ul este acelaşi.

Ajung la punctul peisaje: jocul este un colaj de măiestrie şi delăsare. Locuri concepute foarte bine din punct de vedere grafic, dar cu o realizare tehnică de doi lei. Texturile sar din loc în loc, iar bug-urile grafice te zgârie rău de tot pe retină. Nu este deloc o realizare tehnică a vremurilor noastre. Dar întregul joc îţi lasă un gust amar în gură, aşa că de ce ar fi încercat să se scoată măcar din punct de vedere grafic?

Aş vrea să pot găsi ceva bun să vă spun despre joc, dar oricât m-aş gândi, nu prea am ce. Partea în care conduci este groaznic implementată. Sper din toată inima ca gipanul pe care l-am condus în acest joc să nu aibă stâlpul de pe partea stângă chiar în acea poziţie şi atât de gros. Nu ştiu cum ai putea conduce maşina cu el acolo. Eu clar nu m-am descurcat deloc onorabil în joc, nereuşind niciodată să apreciez bine distanţele dintre min şi maşina din faţă, când aceasta îmi dispărea pentru o secundă din faţa ochilor, bine ascunsă de stâlpul în ca ză. Cei care se aşteaptă la o adevărată cursă de maşini The Cartel, să-şi ia gândul de la aşa ceva căci nu dă no cul peste noi chiar în halul acesta. Nu veţi scăpa uşor tentativele de curse, deoarece Techland s-a încăpăţân să încerce şi să încerce. Din răsputeri şi fără succes.

The Cartel nu are nimic care să te facă să îl cumperi. Nici poveste, nici personaje interesante, nici măc o realizare tehnică de excepţie, după cum te-ai aştept de la Techland. Mai ales că acum au şi cu ce din punc vedere tehnic şi financiar. Dar asta se întâmplă când f lucrurile la buget redus şi încerci să strângi cureaua p unde se poate. Totuşi, nu găsesc un motiv pentru toa această zgârcenie. Tot ei îşi dau cu firma-n cap.

■ Kor



Căpău x 4!

## VERDICT LEVE

**+**
- poate primele două misiuni, când nu-ţi dai seama că le vei repeta la infinit

**–**
- copy/paste
- poveste de doi lei
- nenumărate şi inexplicabile bug-uri grafice

**PE SCURT:**
Nici pe departe ce ar fi putut să fie, Call of Juarez: The Cartel târăşte prin noroi reputaţia celor două jocuri ale seriei. Mare păcat.

**4**

**Gen** FPS **Producător** Techland **Distribuitor** Ubisoft
**Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** callofjuarez.ubi.com

**ALTERNATIVA**
Orice al joc cu pac-pac. Chiar oricare altul. Şi nu e nevoie să fie cu pac-pac. Poate să fie şi cu cărţi. Freecell. Da, alternativa la acest joc este Freecell.

# În ediția lunii septembrie veți putea citi:

**Un PC ca nou, fără reinstalare**
Mutați-vă fără stres în casă nouă.
Unelte de migrare pentru Windows și aplicații.

**7 soluții rapide pentru erori software**
Aplicațiile de analiză și reparare vă ușurează viața.

**Sincronizați tot!**
Accesați de oriunde toate documentele, agenda de contacte și întâlniri.

**Test: carduri SD**
Cuprinzătoare, performante și fiabile.







**DOAR 24,98 LEI**

**Un ghid de excepție pentru crearea de site-uri web profesionale!**






## ... sau cum mi-am petrecut sfârşitul lumii

De la prima vedere, m-am îndrăgostit de acest mic indie şi am pus colectivul redacţional să jure cu salariul că îmi va fi repartizat mie şi nimănui altcuiva. Cum băieţii sunt de cuvânt, m-am trezit într-o luni cu el descărcat de pe Xbox Live Arcade. Parcă nu-mi venea să cred. Se adeverise! Deşi aş fi preferat să-l butonez pe PC, decalajul de câteva săptămâni nu prea justifica prelungirea aşteptării, aşa că l-am pornit îndată, cu mâna tremurând de emoţie pe controller. Aşa cum am păţit eu însumi când cioLAN butona From Dust, a venit şi rândul dânsului să fie complet absorbit în jocul butonat de mine. Superba animaţie introductivă l-a priponit într-un scaun alăturat, în timp ce pe ecran se desfăşurau forţele unei fuziuni pastelate, în culori şi forme îndrăzneţe, între o specie reuşită de anime şi obiceiurile vestice de mâzgăleală. Superba voce fermă, joasă şi totuşi jucăuşă, de bătrân pistolar înţelept a povestitorului ne-a cufundat de-a binelea în atmosferă, moment din care Bastion a putut face din noi ce-a vrut, atingându-şi deja potenţialul. Puştiul se întindea în pat, trezit dintr-un somn greu, pe insula sa plutitoare. Pesemne că uitase o clipă de Calamitate. Linişte. Şi linişte. „Ce naiba are, s-a blocat?", am făcut către Spectatorul cioLAN. Nici n-a apucat bine să ridice din umeri, când o mişcare involuntară a stick-ului l-a făcut pe Moacă să se ridice din pat, iar Povestitorul şi-a continuat fascinantul monolog. „Uaaa, abia acum văd pentru prima dată o istorisire interactivă reuşită", mi-am zis în gând. Şi surprizele plăcute, într-adevăr, s-au ţinut lanţ.

### Pana bate sabia!

Bastion e o bijuterie de action RPG (realizat de o echipă dominată de veterani Westwood / EA care au decis s-o ardă independent, intitulaţi Supergiant Games) care iese în evidenţă prin grafica impecabilă şi originală, aş zice poate cea mai bună din ultimul timp, artistic vorbind. Ceea ce-l distanţează cu adevărat de pluton este însă punerea în scenă şi reprezentarea premisei narative, dar mai ales povestirea interactivă, care în egală măsură dezvăluie întâmplările şi reacţionează prompt la acţiunile jucătorului. Asta n-ar fi nimic dacă scriitura replicilor n-ar friza genialul, cu doze de melancolie, umor şi surprize care-i vor face să tresară plăcut şi să chicotească adesea până şi pe cei mai ursuzi dintre butonaci. Spicuind: (la început) „Talk about a rude awakening. The Calamity didn't leave much behind." (în continuare, după ce-ţi dai seama că trebuie să tragi de controller) „He gets up. Sets off for the Bastion. Where everyone agreed to go in case of trouble."; (în lupta contra unui sac ambulant) „The Kid goes toe to... something... against a massive Scumbag.". Aş putea continua, dar nu vreau să vă stric plăcerea de a le auzi pe cele mai reuşite dintre ele, care alcătuiesc, de altfel, în cazul nostru, majoritatea covârşitoare a replicilor. Apoi, minimalismul narativ şi livrarea concisă, jucăuşă a micilor detalii învăluie totul într-un mister viu, chestie care se simte cu atât mai plăcut odată ce întâlneşti ceilalţi supravieţuitori, începând cu Rucks, nimeni altul decât povestitorul, care aduce suspect de bine cu un Kid mai îmbătrânit.

Mi s-a părut realmente interesant că, în ideea că-l joci singur, povestitorul poate ţine cu succes locul unui prieten care-ţi stă alături pe durata butonării, cu reacţii foarte mişto, adesea zeflemitoare, atât la succesele, cât şi la eşecurile Puştiului. Sincer, autorii textelor din Portal au motive serioase să se teamă de Greg Kasavin, scriitorul rus al textelor pentru Bastion şi totodată ex-director şi editor executiv al GameSpot, ulterior producător pentru variantele de PC ale Tiberium Wars şi Red Alert 3 în cadrul EA, de unde şi-a luat tălpăşiţa alături de mulţi colegi, fondând Supergiant.

### Calculat şi pe-ndelete

Bastion nu e tocmai genul de Action RPG care să


Pentru că fiecare povestire are un început...




Mâna puștiului căpătase în timp voință proprie și devenise un adevărat magnet pentru alcool.




Puștiul stătu o vreme în cumpănă, apoi alese din mormanul de arme mușcheta și ciocanul.



Clădire după clădire, Bastionul se îmbogățea și căpăta viață. Deocamdată, Puștiul oprise la fierar cu ceva treabă.

imite rețeta Diablo, cu toate că, firește, elemente precum poțiunile de sănătate nu au cum să lipsească. Oarecum similar este și bastionul ca atare, formația insulară plutitoare unde se adăpostesc supraviețuitorii. Acolo, pe măsură ce te aventurezi în noi misiuni și găsești Core-uri, ai posibilitatea să construiești tot felul de noi clădiri, refăcând și totodată extinzând maiestuosul stabiliment. Construcțiile au funcții clare. Arsenalul îți dă posibilitatea selectării armelor și a atacului special pe care-l vei folosi în următoarea expediție, iar la fierar îmbunătățești fiecare armă. Upgrade-urile ating în final zece trepte, fiecare cu două specializări din care poți alege doar una. Pentru a păstra dinamismul, producătorii au decis în mod inspirat ca achiziția unei trepte de upgrade să deblocheze ambele abilități aferente acesteia, pe care le poți reconfigura ulterior după bunul plac al inimii și mai ales necesității, într-o vizită la același fierar. În manieră similară, la fabrica de licori, pe măsură ce avansezi în nivel, contra cost, deblochezi socluri unde ai de ales între o serie de băuturi, cu diverse efecte permanente asupra personajului. În principiu, ideea e să ai cât mai multe, fiindcă mai toate au efecte benefice deloc de neglijat. Una te face să dai numai lovituri critice odată ce-ți scade dramatic sănătatea (Werewhiskey), alta te face să supraviețuiești automat primei pălituri care ți-ar fi fost altfel fatale, în timp ce tot prin fierturi drăcești poți debloca sloturi suplimentare pentru poțiuni de vindecare sau cele care alimentează atacurile speciale.

Desigur, ori de câte ori te întorci la berărie sau dai peste una în vreun nivel, ai ocazia să-ți reconfigurezi bonusurile permanente, selectând altă combinație de licori. Mai apare, printre altele, o clădire cu provocări; odată ce le duci la bun sfârșit, te poți întoarce pentru premii deloc neglijabile în cristale.

În general, ideea de looting e departe de conceptul Bastion, pentru simplul fapt că fiecare dintre cele (parcă) 12 arme este unică, pică o singură dată, când ești destul de avansat, într-un loc determinat, lucru valabil și pentru core-uri, atacuri speciale sau rețete de noi băuturi. Din fericire, chiar dacă ratezi locația anumitor obiecte la parcurgerea unui nivel, poți oricând să-l reiei și ulterior vei putea construi și un birou Lost & Found, de



În timp, Moacă devenise atât de dibaci cu scutul, încât întorcea proiectilele către atacatori.



Se știa că Moacă nu era tocmai cel mai mare fan al djinn-ilor corupți, iar biloiul apos nu îmbunătățea cu nimic situația.



Anklegator-ul, stăpânul miriştilor, era departe de a bănui că urma să ofere Puştiului un suvenir unic şi totodată cel mai de preţ bun al său.

unde cumperi obiectele trecute cu vederea, contra cost. Adică în fragmente de cristal, principala monedă de schimb în universul jocului. Senzaţia de unicitate a fiecărui NPC aliat şi a fiecărui obiect mi-a dat o vacanţă binemeritată de la consumerismul abordat în titlurile peste măsură inspirate din Diablo şi m-a făcut să mă bucur într-adevăr de fiecare armă, cu utilitate diferită, dar şi de inamicii pestriţi şi plini de personalitate.

## Vorba multă, sărăcia action-ului

Din fericire, povestitorul face toată munca de pălăvrăgeală, cu excepţia unor dialoguri scrise răruţe, simpatice şi bine dozate. Dacă v-aţi prins că din restul punctelor de vedere e fain, aflaţi că şi gameplay-ul în sine atinge note inedite, printr-un sistem de cafteală care încurajează abordările tactice, de maximă eficienţă şi nu goana bezmetică. Pământul, ca atare, nu prea mai există, cu excepţia unor bucăţele neatinse de Calamitate. Din fericire, Moacă are în rucsac un artefact care face terenul să apară şi să se înalţe în timp real în calea sa, încurajând explorarea atentă a fiecărei insule plutitoare în parte. Căderea, destul de frecventă dacă nu eşti atent, este penalizată mai blând, nu prin moarte, ci prin scăderea barei de sănătate (care, din fericire, ca şi atacul special, nu se reface în timp real şi te forţează să gândeşti mai mult decât în alte jocuri). Asta şi findcă, odată epuizată sănătatea, Kid mai are dreptul la o singură încercare, resurrect instantaneu. Dacă şi atunci crapă, toate obiectele şi experienţa acumulate în nivelul respectiv se pierd şi o iei de la începutul lui. Ulterior, descoperi o poţiune care-ţi acordă mai multe învieri, aşa că frustrarea nu-i barosană.



„Uneori, pentru a construi, mai trebuie să şi dărâmi", gândi Moacă în timp ce cărămizile se sfărâmau sub greutatea ciocanului.

Personal, am păţit rar să crăp de-a binelea, asta şi findcă jocul nu devine infernal de greu, atâta timp cât îţi foloseşti prelungirea superioară a gâtului. Şi o foloseşti, nene, în reprize tactice şi de crowd control de ţi-e mai mare dragul! Arcul poate penetra mai multe ţinte deodată, însă pentru a-l folosi, trebuie să stai pe loc şi încordarea lui durează câteva clipe, aşa că vei vrea să te poziţionezi pentru a mirui cât mai mulţi dintr-o săgeată şi să ai destul timp încât să nu ajungă la tine. Cu atacul secundar, disponibil în limita poţiunilor speciale, săgeata ricoşează de la un inamic la altul automat, Ciocanul greu e destul de standard, cu rază de impact mare pentru gloate şi destulă putere de distrugere care să-l facă util şi în faţa boşilor. Atacul lui secundar e un fel de tornadă aidoma Whirlwind-ului barbar din Diablo. Apare ş o macetă pentru ciopârţirea mulţimilor mai iuţi şi slabe care poate fi şi aruncată după laşii care o iau la fugă, alături de o puternică muschetă, o pereche de revolvere specifice pistolarilor sau ditamai lancea care îi poate îngenunchea până şi pe cei mai puternici dintre adversari. Toate armele au două atacuri de bază (unul se activează când menţii apăsat mai mult butonul corespunzător), plus că poţi purta cu tine mereu câte două simultan, ceea ce-ţi dă versatilitatea absolut necesară pentru a trece peste primejdii. Atacul special poate fi unul singur, fie legat de una dintre arme, fie de altă factură, precum Squirt Lure, care poate fermeca inamicii, făcându-i să lupte de partea ta, sau un scut care te face



Bucuros că de acum va putea scăpa uşor din înghesuială, Moacă îşi exersă puţin tirul împrăştiat al muschetei pe chioşcuri, iar biletele ţâşneau în cele patru zări, purtate de vânt. Oricum, nu mai era nimeni care să le cumpere, iar spectacolul, altul decât cel de odinioară.







Lui Moacă i se rupea inima când era nevoit să oblitereze Stropișorii, însă, de când Calamitatea le luase mințile, când își incrucișa drumurile cu ei, nu prea avea de ales.



Scrutând cu privirea Dedesubturile din siguranța Bastionului, Moacă fu apucat de o ireconciliabilă dorință de explorare. Așa că porni din nou pe Calea Cerului.

să răspunzi prin contre perfecte tuturor atacurilor pentru o scurtă perioadă.

Da, pe lângă butonul de eschivă, care uneori te trimite să zbori în hău dacă este neatent, apare un scut, care respinge proiectilele inamicilor. Dacă îl activezi chiar înainte să te atingă o lovitură melee sau ranged, întorci o contră devastatoare atacatorului, chestie care-ți salvează viața de la jumătate încolo. Fiecare tip de inamic vine cu propriul comportament și slăbiciunile aferente, de care trebuie să profiți la maximum. De exemplu, Scumbags, printre alte atacuri, șarjează și pot fi păcăliți să cadă în abis, caz în care ți se adjudecă fără probleme experiența aferentă.

Dificultatea apare din combinațiile în care întâlnești adversarii, care te obligă să răspunzi prompt provocărilor tactice, luând în seamă și terenul. Deși jocul mi-a părut destul de ușurel în cea mai mare parte, colecționând statuete de zeități și activându-le în templu, în funcție de ce alegi acolo, poți face inamici mult mai rapizi, agresivi, rezistenți și sâcâitori, primind în schimb mai multă experiență de pe urma lor. Vă spun, de la trei zeități active în sus (și sunt mult mai multe, activabile simultan), provocarea sparge tavanul și vă veți vedea fundurile tăbăcite de nenumărate ori. Și aici jocul vine cu o soluție convenabilă: când crăpi și trebuie să restartezi nivelul, ți se oferă opțiunea de a dezactiva zeitățile, făcând jocul mai ușor, fără a vizita bastionul pentru asta.

Credeți-mă pe cuvânt, Moacă are de înfruntat cei mai interesanți, originali și provocatori inamici și boși pe care i-am văzut în ultima vreme prin jocuri. Atât maniacul, cât și butonacul de duminică vor putea stabili fiecare un grad de dificultate pe placul lor. În plus, abilitățile vă vor fi testate aprig în Proving Grounds, misiuni secundare specifice fiecărei arme pe care o găsiți, cu o răsplată pe măsura performanței.

## Micul Prinț

Într-adevăr, Bastion mi-a amintit de excelentele animații semnate Hayao Myiazaki (fuga de le vizionați dacă n-ați făcut-o deja), dar și de povestea gingașă, tristă, plină de emoție a lui Antoine de Saint-Exupéry. Din fericire, povestea lui Kid se poate termina și cu bine (jocul are două finaluri, care-i cresc rejucabilitatea, mai multe nu vă spun). Deși am auzit alte păreri pe interneți, trecuseră vreo zece ore când eu abia ajungeam la mijlocul istorisirii - și asta fără să vizitez chiar toate misiunile secundare. Așa că vreo douăzeci și ceva de ore de joc cu tot cu rejucare sunt o valoare mai aproape de adevăr.

Ce să vă spun mai mult? Dacă nici pentru doar 14 euro (Steam) sau o sumă echivalentă pe XBLA nu vreți să încercați cel mai simpatic Action RPG de anul ăsta și unul dintre cele mai bune jocuri ale anului, cu o minunată poveste despre moarte, renaștere, prietenie și de departe cea mai reușită grafică, muzică și interpretare vocală de anul ăsta, artistic vorbind, n-am ce să vă fac, dar ați avea numai de pierdut ;).

■ **Caleb**



Câteodată, spiritele celor Trecuți călăuzeau pașii Puștiului în siguranță. În zilele mai proaste, în special după epidemia de Alzheimer, nu-l recunoșteau și atacau pe loc.

## VERDICT LEVEL

**+**
- pictural, plin de farmec, stilat, cu iz de basm
- cea mai bună coloană sonoră pe care am auzit-o la un indie
- formulă reușită de gameplay, concept inteligent

**−**
- ecrane de încărcare prea frecvente și uneori lungi
- n-are multiplayer, doar leaderboards
- se termină și te lasă tânjind după mai mult

**PE SCURT:**

Pentru doar 14 euroi, puteți pune mâna pe unul dintre cele mai frumoase și originale action RPG-uri făcute vreodată. Ar fi o prostie să-l ratați!

**9.2**

**Gen** Action RPG **Producător** Supergiant Games **Distribuitor** Warner Bros. Interactive **Ofertant** marketplace.xbox.com / store.steampowered.com **ON-LINE** supergiantgames.com

**ALTERNATIVA TORCHLIGHT**

Este și nu prea alternativă, fiindcă se ține clar de formula consacrată de Diablo, pe care încearcă s-o aducă la perfecțiune. Frumos desenat, variat, cu sunet și mai ales muzică de excepție, dă imediat dependență și e perfect în reprize mici și dese.



# WORLD OF TANKS

## Un free2play ajuns la maturitate

Una dintre cele mai grele sarcini în ultima vreme pentru un reviewer este, după părerea mea, să „compună" un review care să însumeze o cantitate de informație suficient de bine organizată și de precisă încât cititorul să nu mai simtă nevoia să examineze alte 20 de site-uri și/sau reviste de specialitate. Spre exemplu, pentru mine există un anumit website specializat pe jocuri de PC care știu că niciodată nu-mi va oferi informație inexactă, chiar dacă uneori este subiectivă din cauza unui izvor interminabil de entuziasm care există în inimile oamenilor care scriu... acolo.

Motivul pentru care fac această introducere este un, să zicem, impas redactoricesc din partea mea, legat de acest World of Tanks. Nu e vorba de o lipsă de entuziasm, ci de nehotărârea de care dau dovadă. Ca să fiu brutal, am două posibilități: A) Să vă ofer o pledoarie relativ plictisitoare, din puțul gândirii, care va examina aspectele practice ale conceptului free2play adoptat de către producători, cu rezultatele sale și dacă merită; B) Să uităm de aspectul educativ-părintesc al acestui articol și să prezint o serie de informații la obiect legate de joc, adică de vastitatea sa în materie de hărți și unități, de abordări și scheme tactice, respectiv de procente și echilibru în gameplay.

Desigur, B) este mult mai important pentru majoritate, deoarece dacă ținem cont de procentul celor care vor plăti, probabil că informația de la punctul A) este complet irelevantă în acest context. Pe de altă parte, dintr-un punct de vedere mai larg, oricine trebuie să înțeleagă faptul că, dacă vrea să ajungă vreodată să lucreze în industria jocurilor, probabil majoritatea cititorilor noștri fideli, atunci în mod ciudat, punctul A) capătă o importanță deosebită. Wargaming.net este un studio independent și are nevoie mult mai mult de aportul financiar al jucătorilor pentru a se susține, pentru că nu are surse secundare serioase.

În final, e greu de luat o decizie. Personal prefer B), însă în cazul de față am oportunitatea de a completa mai vechile articole. Probabil că vă aduceți aminte că, nu demult, am avut un Hands-On și un interviu despre World of Tanks. Destul de entuziast, vă spuneam că jocul este deosebit și că are darul de a te prinde. De asemenea, am vorbit destul de mult despre posibilitățile de gameplay și despre abundența conținutului la vremea respectivă, adică în beta. Între timp, mare parte din lucrurile promise în interviu au fost introduse în joc. Spre exemplu, o întreagă facțiune nouă, americanii, a invadat serverele cu ale sale Stuart-uri, Sherman-uri, T-uri și altele. O adevărată pleiadă de vehicule care să satisfacă simțul patriotic și revoluționar al SUA. Evident, se știe că producătorii au trebuit să pună tancuri americane postbelice ca să le bată pe cele nemțești în Primul Război Mondial, dar aia e o altă discuție. Nu e vina lor. Cert e că în ciuda realismului sau datorită lipsei lui, jucătorii au acum acces la o nouă națiune complet echipată.

Pe lângă adunătura de tancuri americane, toate națiunile au primit vehicule în plus, atât normale, cât și Premium, ba chiar prea multe Premium. Spre exemplu, dacă ești salariat într-una dintre țările preferate pe timp de criză, adică Norvegia, Finlanda, Suedia, Elveția sau Luxemburg, atunci categoric îți poți permite ultimul model imaginar de tanc, câte unul pentru fiecare națiune, care costă circa 7500 de Gold. Ajustat cu inflația, să tot fie vreo 15–20 de euro, care e relativ… relativ.

Fiecare națiune a primit un număr de 9 tancuri Premium care să acopere nevoile celor mai lipsiți de răbdare. Culmea, funcționează. În World of Tanks, nu avansezi în nivel. Experiența pe care o câștigi în luptă te ajută să faci rost de noi upgrade-uri pentru fiecare model de tanc în parte, respectiv să deblochezi noi modele. Banii te ajută să le cumperi de la magazinul jocului, deoarece nu există deocamdată un model de Auction House. Experiența este de două tipuri, adică experiență normală, care este valabilă doar pentru modelul de tanc folo-



Tank Premium Lowe



Pe șosele est-europene


Lucru dus la bun sfârșit


Arată slăbit...


Echipament de bani grei

sit, respectiv cea „Free", care e valabilă pentru orice model de tanc. Evident că poți converti experiența normală în Free, contra Gold, dar rata de schimb face francul elvețian invidios. Pur și simplu nu merită. Cu banii în schimb este simplu – fie îi iei din luptă, fie îi convertești din Gold. Din luptă, cu cât ai un tanc mai jmecher și mai dotat, cu atât suma de bani câștigată într-un meci este mai mare. Aici apare avantajul sublim al tancului Premium. Acesta este un tanc complet upgradat, care e adevărat că nu este cel mai tare din clasa sa, dar se ține destul de bine, în sensul că, la sfârșitul fiecărei lupte, aduce o grămadă de bani și de experiență Free. Ca urmare, avantajul de a avea un asemenea tanc, mai ales cel Heavy de 7500 de Gold, este lesne de înțeles.

Cei care cunosc sistemul free2play al lui World of Tanks ar putea argumenta că mai bine dai 3500 de Gold pe un cont Premium și nu te arunci să cumperi tancuri Premium pentru că sunt prea scumpe. Îi aduc aminte citiorului faptul că un cont Premium aduce fericitului posesor 50% mai mulți bani și experiență în fiecare luptă, așadar nu e de aruncat. Acum, părerea mea e că fiecare dintre cele două moduri de a cheltui o sumă relativ fixă de bani este discutabil, însă e clar că dacă locația salariatului permite, atunci cel mai bine e să mergi pentru pachetul complet, adică să cumperi vreo 50.000 de Gold. Nu de alta, dar două tancuri Premium sunt mai bune decât unul și 3 luni de cont Premium îți dau timp de gândire.

Lăsând acest „subtil" sarcasm la o parte, în beta eu mă plângeam că trebuie să farmezi mult prea mult. Știu că e în funcție de om, de timpul și răbdarea lui, însă acum e mult mai rău. Fără un cont Premium sau măcar un tănculeț poleit cu aur, e foarte greu să ajungi undeva. Îmi aduc aminte ce zicea designerul jocului în interviu, citez „L: Fără un cont Premium, în această fază a jocului pare a fi destul de dificil de avansat, deoarece câștigi puțină experiență și bani. Acest lucru te va aduce în situația de a „farma" luni de zile pentru a dobândi acces la niște vehicule mai serioase, pe când un jucător Premium va putea să facă asta considerabil mai repede (cel puțin 25% mai repede). Cât de mare plănuiți să setați diferențele dintre jucătorii normali și cei Premium?

S: Ne place să spunem că World of Tanks este despre „tank fun" și nu „tank farm". Îmi place la NEBUNIE artileria și, când jucam cu Bisonul meu (visând la un Hummel), nu farmam doar experiență – mă distram în fiecare bătălie la care luam parte. Ceea ce vreau să spun este că fiecare pas către „tancul tău de vis" este o experiență nouă și captivantă – așa că de ce să nu te bucuri de ea? În ceea ce privește contul Premium, acesta oferă 50% mai multă experiență și bani din lupte, ceea ce da, înseamnă că acești jucători se vor mișca mult mai rapid prin rank-uri decât jucătorii cu un cont normal. Noi considerăm că e corect, pentru că, dacă ai timp, dar ai puțini bani, îți investești timpul în joc – iar dacă ai ceva bani și puțin timp, atunci îți investești banii în joc. Ideea e că un IS-7 cumpărat cu un cont Premium nu va fi sub nicio formă mai bun decât un IS-7 cumpărat cu un cont normal. Mai mult decât atât, jocul va avea un „birou de schimb", unde jucătorii vor putea schimba creditele în aur. Astfel, diferențele dintre jucătorii care plătesc și cei care nu plătesc vor fi reduse și mai mult.". Îmi e foarte greu să mai fiu de acord cu acest principiu după câteva sute de bătălii. Cunosc cele 20 de hărți ale jocuri cu lux de amănunte. Am aruncat deja vreo 30 de euro pe Gold și nu mă simt satisfăcut de rezultat. Avansarea în joc a fost „nerfuită" major și chiar dacă spun din tot sufletul că World of Tanks este un joc remarcabil, îmi e foarte greu să mai joc. Singurul mod prin care am ajuns să experimentez tancurile cap de serie, cu cele 2 milioane de experiență, respectiv 6 milioane de silver necesare, a fost prin contul de presă trimis de producători. Problema lui e că are un username care transpare și care atrage voluntar disprețul celorlalți jucători de pe o hartă. Toți știu că nu ai muncit pentru Maus-ul sau IS7-ul acela și se simte repulsia prin multitudinea de proiectile pe care le primești în cap, chiar și de la cei din propria echipă. Toți știu cât e de greu să ajungi „departe" în jocul acesta.

Unul dintre lucrurile pe care PR-ul producătorilor m-a rugat să-l evidențiez este faptul că s-au introdus luptele de grup. Așa că o fac, pentru că nu mi-e greu. E adevărat că este un lucru important dacă ai amici mulți pe care crezi că-i poți organiza, caz în care îți va aduce bani și experiență mai repede, ca să nu vorbesc de calitatea eminamente Premium a experienței. Mă voi opri aici pentru că am un ac înfipt în… perete care mă împinge să spun lucruri nu neapărat neadevărate, cât lipsite de diplomație.

Prin urmare, recomand cu multă căldură tuturor acest minunat joculeț. Dacă acum te apuci de el, cu siguranță te vei simți înnobilat. Dacă ai și bani de Gold, vei experimenta 50% mai mult cu 50% mai repede… cel puțin atât. Cu tristețe în suflet că nu am reușit să acopăr cum trebuie nici A), nici B), vă las în compania unei grafici deosebite, a unui level design de înaltă calitate care rezultă într-o atmosferă de cea mai înaltă clasă. Cu bold scrisă.

■ **Locke**

## VERDICT LEVEL

**+**
- majoritatea

**–**
- sistemul Premium
- plictiseala meciului 500
- temperatura plăcii video

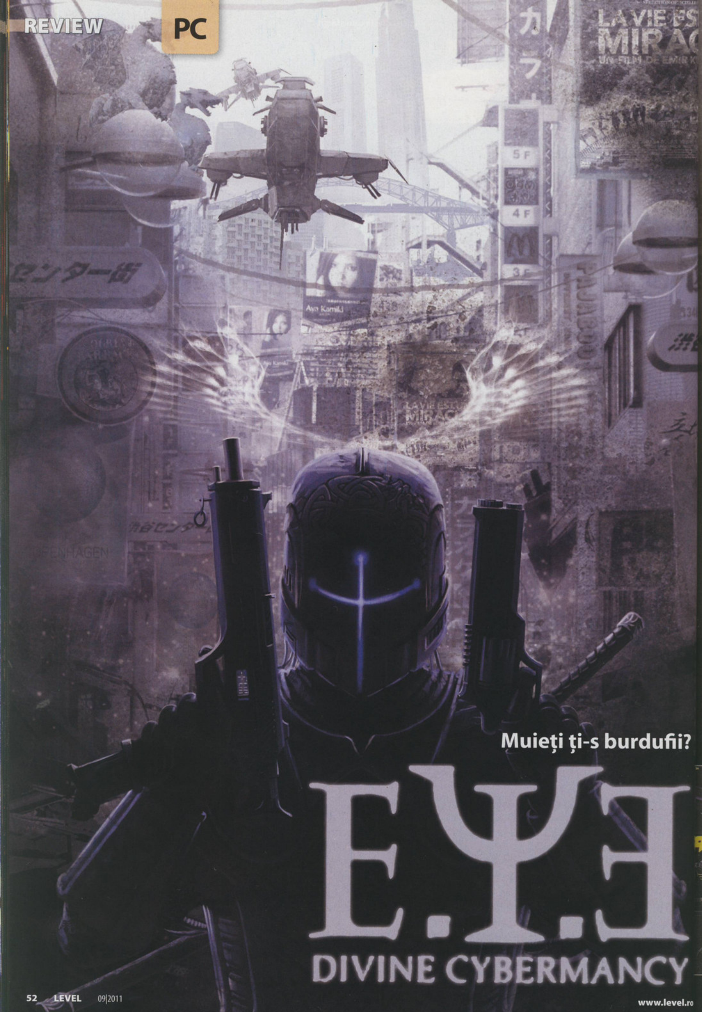
**PE SCURT:**
World of Tanks este un joc într-adevăr deosebit. În ciudat aurei oarecum negative a articolului, nu pot să mă gândesc decât de bine de acest joc, lucru care cred că este reflectat în notă.

**9.2**

**Gen** RPG, Strategie **Producător** Wargaming.net **Distribuitor** Wargaming.net
**Ofertant** Wargaming.net **ON-LINE** worldoftanks.com

**CERINTE MINIME:**
**Procesor** 2,2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** 512 MB VRAM

**ALTERNATIVA HEAVENLY SWORD**
Sincer, acum e destul de greu să găsești o alternativă la un asemenea joc. Nu de alta, dar nu prea există. Chinezăriile nu se pun, evident. Aș putea să vă recomand să urmăriți cu atenție evoluția unui alt joc de-al lor, World of Warplanes, care tocmai a fost anunțat. S-ar putea să se dovedească o alternativă interesantă.



Muieți ți-s burdufii?

# E.Y.E DIVINE CYBERMANCY



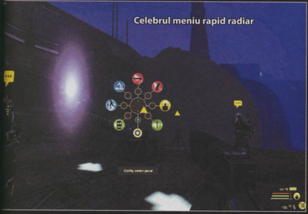

Blade Runner

Anul ăsta, surprizele s-au ținut lanț. Printre altele, număr aici neașteptat de reușitul preview build de Human Revolution și Madness Returns (tranșat în numărul anterior), sequel de o calitate mult mai bună decât mi l-aș fi imaginat după butonarea primului Alice. Lovitura supremă am primit-o însă acum vreo săptămână, taman din Francia, țara lui Blood Bowl Vodă.

Prin redacție, cel puțin, e bine-cunoscută frustrarea mea de a trebui să aștept câteva luni după hands-on-ul Deus Ex 3 pentru a-i butona versiunea finală. Cu micuța „scăpare" a preview build-ului pe torenți, se pare că a devenit o frustrare generică, împărtășită de mulți butonaci. Vă spun, lunile astea au fost un calvar în așteptarea lui Human Revolution, pe care, în momentul în care citiți acest articol, probabil îl butonăm de zor și unii, și alții. Departe de gândul meu ideea că ar putea să apară ceva care să-mi înlesnească chinul. Și totuși... s-a întâmplat! Streum On Studios (pe care le-am botezat, mai în glumă, mai în porcos, Strap On), o echipă de franțuji, mai moderi așa de felul lor, specializați pe Source, mi-au dat matul cu al lor E.Y.E.: Divine Cybermancy, un role playing shooter cum altul nu-i. Neștiind mare lucru despre el, am remarcat că, imediat după lansare, era numărul unu la vânzări pe Steam. Curios, m-am documentat, apoi, ușor neîncrezător, am trimis un e-mail producătorilor, cerându-le un four-pack pentru evaluare. Cum răspunsul afirmativ al minusculei echipe n-a întârziat să vină (cum se întâmplă adesea la case mari, grețoase și corporatiste, ptiu!), două zile mai târziu, cioLAN, Koniec și cu subsemnatul (KiMO s-a dat și el pe brazdă, însă ceva mai târziu) eram vârâți până la gât, cooperativ desigur, în ditamai conspirația cyberpunk, jucând populația în katane și păcănind de zor o sonată pentru ciotgun, minigun și top gun (a.k.a. sniper rifle), cu intermezzo-uri de hacking, cercetare de noi tehnologii și obiecte gen X-Com, investit puncte de experiență în atribute și cumpărat arme, implanturi sau puteri speciale și upgrade-uri contra brouzoufilor câștigați cu asudarea tastaturii și puterea grind-ului. Bașca invocat niscai puteri pe care bieții muritori obișnuiți nici că le-ar bănui, în calitate de mari maeștri ai Secreta Secretorum, divizia Cultiști, detașamentul Prăvale-Baba. Totul în decorul unei lumi de joc mari, superbe pe alocuri, un amalgam neașteptat cu mai multe influențe science fiction și cyberpunk de calitate decât avem pixeli pe ecran.



Iete de unde sare iepurele!



Celebrul meniu rapid radiar

Vă avertizez încă de pe acum, Divine Cybermancy este genul de joc care polarizează și publicul, așa că unii dintre voi îl veți detesta profund pentru ciudățeniile, lacunele și lipsa lui de finisaj și veți renunța destul de repede sau urgent la a-l butona. Ceilalți, poate mai răbdători și cercetători, dispuși, cum ne-am nimerit noi, probabil că nu vă veți mai putea dezlipi de el multă vreme de-acum încolo, în special dacă mai găsiți vreo doi-trei prieteni alături de care să-i pătrundeți tainele.

## Johnny Metastreumonic

Nici nu începe bine jocul, într-o scenă senzațională de visare unde, sprijinit de un portal, zace leșul unui individ cu armură bengoasă și te trosnește ditamai paradoxul la comentariul personajului: „It is true that I have killed my Mentor. Yet, I am not his murderer.". După care contradicțiile aparente și dilemele, atât pe partea de poveste, cât și a gameplay-ului, se țin lanț, polarizând una dintre cele mai interesante experiențe de joc pe care le-am avut în ultimii ani, dacă nu chiar vreodată. Acum, țineți-vă bine!

Aparții societății secrete E.Y.E., divizie de luptă a Secreta Secretorum, organizație care se războiește de

## DIN DULAPUL LUI CĂTĂLIN PROTEZATU'



Sub controlul cyber-creierului primit de la Mama Știință, ai o întreagă menajerie de abilități catalogate Cyber Control. Partea cea mai bună, le poți avea pe toate până la urmă, nu trebuie să optezi pentru unul anume, pierzând pe veci accesul la un altul. Cybersăritura în înălțime cu protecție la căderi mai lungi, ca-n Deus Ex, bifat. Triangularea undelor sonore prin ziduri, avem. Eye Vision, estem, care afișează imaginea în sepia și evidențiază entitățile cu implanturi cibernetice, în schimb, biomutanții metastreumonici devin cvasi-invizibili la activarea ei. Așa că, în privința lor, dacă-i beznă, tot raza rahitică a lanternei va tremura de frică odată cu personajul. Nu lipsesc cloaking-ul (în care ești invizibil atâta vreme cât nu ataci - poți arunca însă grenade - și nu ești rănit), activarea unei holograme pentru derutarea inamicilor, sonar-ul pentru vizualizarea inamicilor după pereți, un implant care-ți oferă acuratețe maximă, scut biodermal și chiar un modul care te lasă să-ți consumi o parte din viață pentru implanturi când bioenergia ajunge pe zero. O idee bună în condițiile în care și forțele PSI, precum și alte acțiuni sug din aceeași energie, iar majoritatea implanturilor au un consum constant. Toate efectele pot fi îmbunătățite contra cost, odată cu implanturile corespunzătoare. Important e că nu ai acces la anumite niveluri superioare ale implanturilor decât odată ce atingi anumite valori ale unor atribute de bază conexe, prin leveling; durează, mai ales că te și usucă la buzunar. Per total, o selecție inspirată și extrem de utilă, care-ți deschide o groază de abordări ale misiunilor.



Cu interceptoarele nu-i de glumit!

ani buni cu Forța Metastreumonică (I know, don't ask). În sfârșit, Secreta se apropie de realizarea planului de a submina eforturile ticăloasei ocârmuiri globale totalitare a Federației, însă un conflict intern între membrii E.Y.E. face Culter (ramura ta) să se arunce într-un fratricid cu tovarășii lor (auzit-ați de-un Jian?). La nivel individual, loialitatea ți-e divizată între comandantul Rimanah, separatist convins, pus pe eradicat Jienii și propriul tău Mentor, cu planurile lui misterioase și ambiția de a calma conflictul intraorganizațional, încercând reunirea facțiunilor înfrățite. Alegerea de a-ți canaliza eforturile într-o direcție sau alta îți aparține (aproape) integral, iar fondul devine rapid condimentat de numeroase conspirații și sfere de interes economic și politic, care implică megacorporațiile viitorului alternativ, sărit de pe fix și doar la prima vedere incoerent pe care Streum On îl servește jucătorului, năucindu-l de la bun început atât cu informații suspecte, cât și cu ditamai ambiguitățile. Nici dialogul scris nu e tocmai normal, fiindcă porțiunile serioase, pe ton grav, alternează și uneori se amestecă în mod schizofrenic cu limbaj colorat, la mișto, așa că atitudinea optimă pentru a-l aborda e un fel de stare de suspensie între cele două. Pe mine m-a prins la fix, ceea ce nu cred că se va putea spune despre foarte multă lume.

Spre deosebire de majoritatea titlurilor contemporane, EYE nu te prea duce de mânuță din niciun punct de vedere, iar nivelul de finisaj încă precar al acestui proiect extrem de ambițios, autofinanțat, făcut de o echipă minusculă, cu resurse limitate, nu îmbunătățește cu nimic situația. În principiu, vă veți da seama că organizația voastră este un cocteil între o grupare de elită, formată din masoni cabaliști de diferite ranguri, cu puteri PSI de stă șarpele-n coadă (arborele sefirotic și piramida cu ochi sunt presărate cu generozitate la tot pasul, alături de multe alte simboluri pe care, ahem, cunoscătorii le



Stând ca vițelul la poarta nouă



vor recunoaşte negreşit) şi un sindicat sau, dacă vreţi, o asociaţie futuristă care haleşte tehnologie şi implanturi pe bandă rulantă (se bat naniţii la gurile lor, nu alta). De fapt, melanjul greu de enumerat de concepte, simboluri, idei, locaţii, situaţii, nume şi personaje este firesc pentru nişte avizi cunoscători şi admiratori ai aproape tuturor operelor SF şi cyberpunk care au contat (şi nu numai), fie ele sub formă de cărţi, filme, muzici sau jocuri. Întreg universul de joc este simultan o sumă de omagii, ţesute laolaltă într-o producţie care totuşi stă-n picioare. Plimbărica prin sediul imens al cultiştilor, baza ta de operaţiuni, este prilej de întâlnire cu Cilufer, cine altcineva decât bibliotecarul care ne sfătuieşte să citim istoria veche şi recentă folosind terminalele împrăştiate prin respectiva încăpere, sau Hecate care, fireşte, este dispus să ne împărtăşească tainele magiei, contra cost. Din păcate, în afară de niscai voice over-uri, destul de rare, într-o klingono-turcă guturală, dialogurile sunt mute, iar textele pe care le găseşti prin misiuni sunt o sursă importantă de dumirire asupra întâmplărilor de ansamblu şi situaţiilor mai specifice. Nu sunt deloc mirat însă de toate ciudăţeniile şi excentricităţile amestecului copt de francezi, după fantasticul Omikron al celor de la Quantic Dream, viziunea lui Jean-Pierre Jeunet din Alien: Resurrection, tulburătorul Immortel/Ad Vitam (al lui Enki Bilal), incredibilul Renaissance, ecranizat după scrierile duetului Alexandre de La Patellière - Mathieu Delaporte sau memorabilul Fifth Element, semnat Besson. E clar că mâncătorii de Camambert au o înclinaţie bolnăvicioasă către SF, pe care îl condimentează într-un stil propriu, fenomen care mă face interesat de orice astfel de apariţie de provenienţă franceză.

## Deus Syndicate Alien Blade Runner Shock...

Într-adevăr, n-am mai avut niciodată atâtea flash-back-uri laolaltă, în timpul vreunui joc. Shooter-ul cu elemente de role playing creat de francezi desfăşoară spaţii destul de vaste, care amintesc de Dark Forces II şi te poartă din decoruri urbane cu iz de Syndicate în peisaje


Scutit de probleme

smulse parcă din Blade Runner (nivelul intitulat sugestiv Electric Sheep), prin fabrica Sulaco (fanii Alien bănuiesc deja ce se petrece acolo), dar şi pe suprafaţa planetei Marte şi în alte câteva locaţii interesante, pe lângă templul E.Y.E., cu rol de hub central. Desigur, apar destule elemente specifice seriei Half-Life, nu în mică măsură fiindcă erau probabil asset-uri venite la pachet cu motorul Source, pe care rulează şi inculpatul. De departe, cele mai evidente sunt turelele (Sentries), cu un comportament asemănător celui deja consacrat de odiseea lui Freeman şi Portal. Însă Divine Cybermancy este mai mult decât un simplu shooter şi totodată mai mult decât un titlu asemănător cu Deus Ex.

Asemănarea cu DE vine din faptul că, de la bun început, folosind un cocteil din trei „gene sefirotice", cu diverse bonusuri şi malusuri, ajungi la un personaj de pornire, guvernat de mai multe atribute, cu impact asupra gameplay-ului şi a tuturor abilităţilor. Deasupra se află stratul de skill-uri ca atare, constând atât în implanturi cibernetice, cât şi în puteri speciale, din cele mai diverse. Apelarea fiecărui skill în parte se face cu un meniu rapid radiar, în care singurul obiect bătut în cuie rămâne scurtătura pentru stabilirea abilităţilor prezente în meniu. Odată ce ajungem în ecranul de skill-uri ca atare, lucrurile intră puţin în ceaţă. Asta fiindcă găsim acolo atât acţiuni de bază, precum schimbarea modului de foc al armei echipate (dacă are capabilitatea respectivă), activarea lanternei


Triangulaţi, oştenii mei!



### ŞFORŢA PSIONICĂ

Cum protagonistul are deosebita şansă de a deveni un venerabil mare maestru, ca orice dibaci mânuitor al Puterilor Care Este, primeşte acces, contra cost sau învăţând de la alţi maeştri, la un arsenal destul de variat de puteri psionice. Două dintre ele, semi redundante, îţi permit să invoci o trupă de indivizi mai slăbuţi, pe principiul proşti, da' mulţi, respectiv o singură clonă, de o putere crescândă odată cu nivelul tău PSI. Cu alta, îţi faci ţinta s-o ia razna, omorând fără discernământ aliaţi şi inamici, ba chiar trăgând în ţinte invizibile sau devenind de-a dreptul incapabilă să atace. Dragon, în mod special, este bestial. Inamicul face implozie, iar personajul tău se teleportează în locul în care a murit nefericitul. Există chiar două varietăţi care transformă materia (aka leşuri, arme şi muniţii) în vitalitate, respectiv bioenergie pentru tine. Nu lipsesc şi puterile extra speciale, ca să zic aşa, care pot fi învăţate exclusiv de la alte personaje şi pentru care trebuie să munceşti serios dacă vrei să te bucuri de ele. Prima pe care am învăţat-o este destul de kamikaze, dar spectaculoasă şi imens de utilă: Triangular Gate deschide un portal care literalmente absoarbe materia şi energia ţintei, omorând din prima, însă are şanse bune să-ţi vină şi ţie de hac.
Nebunie curată, ce mai. În timp, la mai multe rejucări cu acelaşi personaj, din ce în ce mai avansat, poţi ajunge să-ţi creşti nivelul PSI şi atributele suficient pentru a te putea baza exclusiv pe acest puteri şi credincioasa tehnosabie Damocles. Eliberat de sub povara echipamentului greu, te mişti incredibil de repede şi poţi dezlănţui un adevărat infern psionic în jurul tău. Ce mai, devii asasinul perfect. Dar vă spun sincer: nu vă aşteptaţi să ajungeţi acolo înainte să terminaţi campania în toate modurile posibile, consecutiv.


Fatality!


Mutant metastreumonic. Mda.


Individu' cu bască se intitulează... Deus Ex!

și reîncărcarea armei, precum și invocarea interfețelor de hacking sau mentenanță, laolaltă cu implanturile cibernetice și puterile PSI. Cu un total de 31 de astfel de obiecte, dintre care puteți mapa cu un clic dreapta maxim șapte în meniul rapid și mai ales faptul că adesea veți avea nevoie de vreo abilitate pe care n-ați plasat-o acolo, singura soluție este maparea celor mai utilizate skill-uri pe taste, lucru din fericire posibil din meniul principal. Puteți atribui o tastă proprie fiecărei abilități, dacă aveți chef, lăsând doar chestiile rar folosite meniului radiar. Armele, în schimb, nu pot fi mapate pe taste și nu o dată am crăpat vitejește bâjbâind cu rotița mouse-ului pentru a ajunge la o altă unealtă de măcel, fie pentru a folosi seringa pentru a mă vindeca. Noroc că, după o vreme, te poți obișnui cu situația, iar morțile penibile datorate interfeței îngrozitoare ajung să tindă spre zero.

Există inventar, pe care-l poți alimenta cu armele deblocate de la frecventele Armories, în limita handicapului maxim de viteză (96%) sau a soclurilor libere. Așadar, cu cât cari mai mult, te miști mai lent și consumi mai multă energie sprintând și sărind. Principalul factor de handicap este armura, în trei varietăți: Light, Medium și Heavy. Dacă la început e bine să mergi pe Medium, viitorii ninjalăi invizibili cu puteri psionice debordante vor favoriza în mod sigur varianta Light, cărând doar cea mai puternică sabie și probabil seringa, fiindcă altfel câștigă o viteză amețitoare, care le permite să se retragă la timp din bucluc. Personajele axate pe tanking și suport ar fi bine să meargă pe Heavy, deși le va trebui un plus mare de Strength (care reduce penalizarea de greutate) pentru a-și permite să care și un arsenal hardcore, pe măsura armurii. Că tot vorbim de arme, avem cam 25 de instrumente interesante, de la pistol simplu și cuplu de pistoale sau săbii akimbo, shotgun-uri (semi)automate sau clasice, cu țeava tăiată, pistoale-mitralieră nervoase și carabine de asalt și cu lunetă până la aruncătoare de grenade, doborâtoare de urși, celebrul revolver din Blade Runner, grenade și chiar turele sau drone plutitoare (care capătă echipament superior odată cercetate anumite tehnologii). Interesant este că, având de exemplu pistol și katană asupra ta, poți să le folosești deodată, spintecând cu clic stânga și ciuruind prin clic dreapta,



Un fleac, m-au hackuit


Lookin' good

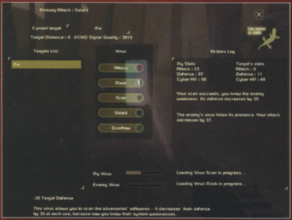


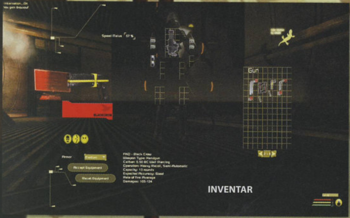
O ardem artistic, ai?



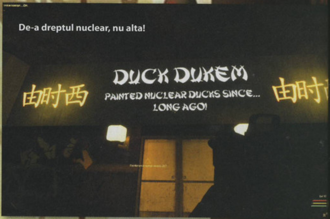
## CU ŞURUBELNIŢA PRINTRE OCTEŢI

Minigame-ul de hacking permite lansarea unei rutine cu scop determinat asupra tuturor lucrurilor cu niscai electronică într-însele. Possess se limitează la consultarea câmpului vizual şi selectarea de ţinte pentru turele, în timp ce Hack deblochează uşi şi în general aduce de partea ta inamici. Destroy este destul de explicit, iar Steal se referă la furtul de energie. Joculeţul se bazează pe trei atribute: atac, apărare şi puncte de viaţă virtuale. În momentul iniţierii unei rutine, ai la dispoziţie cinci viruşi pe care-i poţi lansa şi trebuie să caşti bine ochii la atribute. Odată ce dai primul clic pe un tip de virus, sistemul informatic al celui atacat răspunde simultan, rulând unul dintre aceiaşi viruşi. Odată ce unul dintre participanţi ajunge sub zero Cyber HP, celălalt câştigă. Attack este menit să scadă HP-urile adversarului, Mask reduce valoarea lui de atac, Scan îi coboară apărarea, Shield creşte apărarea proprie, iar Overflow îţi creşte atacul. Viteza de rulare a rutinelor şi valorile iniţiale depind de atributul Hacking, dar şi de implanturile conexe, dintre care unele pot reduce mult şansa efectelor negative ale eşecului. Dacă totuşi eşuezi, în cel mai bun caz, nu păţeşti nimic. Sunt însă şanse bune să fii hack-uit tu însuţi, moment marcat frumos de ditamai smiley-ul pe ecran, iar pentru a scăpa de efect trebuie fie să aştepţi o vreme, fie să te de-hack-uieşti pe tine însuţi. Cea mai nasoală situaţie apare însă când cibercreierul tău face scurt, chestie echivalentă cu a muri în luptă atunci când nu mai ai Resurrectors sau din cădere liberă. Oricum ar fi, nu scapi fără să foloseşti această abilitate, pe care de altfel e bine s-o apelezi de câte ori ai ocazia. Nu, nu poţi hack-ui camarazii în coop, în schimb unele misiuni pot fi scurtate elegant aplicând tactica pe omul potrivit aflat la locul potrivit. 01110 10101 00111001 (Careful with that hack, Eugene!).





INVENTAR

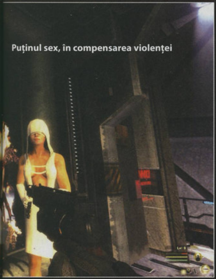



De-a dreptul nuclear, nu alta!





într-un mod foarte satisfăcător pentru cei mai banzai din fire. De altfel, armele au un comportament extrem de satisfăcător, la propriu, cu bum solid, adecvat tipului de unealtă și muniție, precum și o acuratețe destul de corectă. Ba chiar loviturile sunt însoțite uneori de texte caraghioase: You killed a... loving father/ bastard/necrophile/traitor, Bullshit... failed attack etc. Nesimțiți, au mai băgat și lean, eficient din cale-afară. Așa se face că stratul de role playing se suprapune unui miez solid de shooter, făcând E.Y.E. o delicatesă rară. Dacă pentru inamicii mai slabi și trăznăile organice merg cam toate armele, hidoșeniile avansate de mai târziu cad abia în fața celor mai puternice opțiuni, cum ar fi carabina cu lunetă de calibrul .50, care penetrează armura și dă jos chiar și



Puținul sex, în compensarea violenței

ditamai interceptorul din două bucăți. Totuși, având numai cinci gloanțe per încărcător și o rată de foc și reîncărcare destul de lentă, ustensila te poate aduce rapid la moarte dacă nu păstrezi un uzi pentru gloate mari de chestii organice, apariții destul de frecvente.

## MMO-Mania

Echipa redusă și ambiția proiectului au dus la un grad variabil de finisare. Există o campanie principală, dar și misiuni secundare, deblocate după jucarea hărților pe care se desfășoară campania. Pe durata poveștii, dincolo de obiectivele principale, destul de variate, apar și ocazii de a duce la bun sfârșit obiective secundare, date de NPC-uri tupilate prin niveluri. Ba chiar, în anumite momente, poți schimba cursul poveștii prin alegerile



Mă înclin respectuos!

## COLȚUL ÎNCEPĂTORULUI

Cum jocul nu dă clar anumite informații trebuincioase, care nu sunt nici întotdeauna evidente în timp ce jucați, vă voi scuti de bătaia de cap inutilă prin care am trecut, cu niște ponturi esențiale. În primul rând, experiența se capătă per atac reușit, nu per NPC omorât. Asta înseamnă că, strict pentru avansarea în nivel și creșterea atributelor de bază, merită să tragi mai mult cu o armă slabă într-un inamic puternic și să marchezi cât mai multe Critical-uri decât să-l dobori dintr-un foc cu vreo unealtă extrem de puternică. În schimb, dacă vrei bourzoufi, la fel de necesari pentru cumpărături și îmbunătățirea implanturilor, trebuie să omori inamici, cât mai mulți și cât mai puternici. În anumite locuri, profitând și de respawn-ul nebunesc, regula asta îți permite să faci un level grinding absolut nesimțit. Din fericire, oricât de avansat ești, jocul rămâne destul de dificil, iar înmulțirea posibilităților de abordare aferentă progresului îl face cu mult mai distractiv și interesant, nu întotdeauna mai ușor. Garantat. La investirea atributelor căpătate prin leveling, în special la început, nu faceți prostia de a le împărți în mod egal. Studiați necesitățile abilităților de care aveți nevoie și specializați-vă pe câteva lucruri clare, lucru valabil în mod deosebit pentru personaje de folosit în multiplayer. Un hacker fantomatic, un medic cu shotgun, un mitralior pentru crowd control și un lunetist de elită fac o echipă grozavă.

Apoi, bioenergia se reface mai rapid dacă stai pe loc ciuciulete, ceva oarecum enervant în contextul în care nici măcar din consolă nu merge să pui tasta de Crouch pe modul comutare (toggle), așa că trebuie s-o ții apăsată permanent când vrei s-o arzi pe vine.

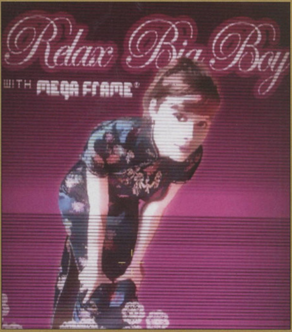
La capitolul cercetare, pe care ar trebui s-o monitorizați și efectuați constant, prima grijă trebuie să fie medkit-ul, care deblochează seringa în Armory, absolut necesară supraviețuirii, în primă fază fiindcă viața nu se regenerează singură. După folosire, e bine să dedicați timp reîncărcării serului (pur și simplu țineți seringa în mână până se umple). Rapiditatea reumplerii și eficacitatea tratamentului țin de atributul de bază Medicine. Nu uitați să cumpărați cât mai repede abilitatea de cloaking, care vă va ajuta să dispăreți uneori chiar în toiul luptei când o luați în freză, suficient pentru a vă injecta cu zeama vindecătoare și a relua ofensiva. Invizibilitatea e bună și când ai de hack-uit în liniște vreo turelă sau cel mai puternic inamic din ceată, care va face praf și pulbere ex-camarazii lui îndată ce capeți control asupra lui. Din nefericire, isprăvile acestor aghiotanți de ocazie nu-ți dau experiență și bani (dar te fac să te simți cool și dăștept când le-o tragi cu subtilitate).

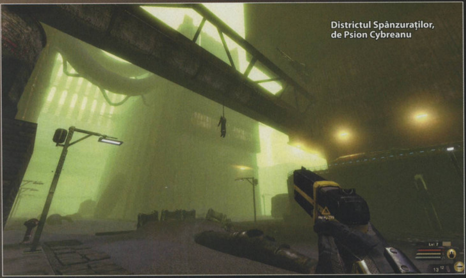
Nu vă lăsați omorâți și optați întotdeauna pentru fugă. Deși există un număr limitat de reînvieri care vă aduc înapoi în acțiune fără a relua misiunea (împărțit de toți în coop), decesul se poate solda cu traume permanente, destul de severe, în special pentru personajele cu o karma scăzută. Vă veți putea vindeca și apoi imuniza la mai toate tipurile de traume, însă foarte, foarte târziu, prin cercetarea succesivă a unor tehnologii avansate, iar până atunci bietul personaj va umbla cu blestemul după el. Folosiți interfața Maintenance (tasta V) oricând personajul începe să sângereze sau să o ia razna din pricina luptei intense.

Rata nebunească de respawn poate fi redusă din opțiuni, în meniul principal, chestie utilă celor care vor o abordare mai stealth. Nu strică să hack-uiți din loc în loc santinele, lunetiști camuflați poziționați la înălțime și alte unități mai puternice, aducându-le de partea voastră, pentru a crea zone de respiro, unde vă puteți trage sufletul fără frica ambuscadelor altfel extrem de frecvente.

De asemenea, parada cu sabia (clic dreapta) blochează și tirul inamic, însă consumă din bioenergie. Dacă țineți [Shift] și dați clic stânga (sau dacă inamicul e atât de aproape încât personajul vostru trebuie să coboare arma), veți emite un soi de Force Push care face ferfeniță NPC-urile mai slabe. Și asta papă energie. Pe de altă parte, [Shift] plus clic dreapta face personajul să ridice defensiv arma de foc, chestie utilă când mânuiți arme mari, precum minigun-ul, care se poate dovedi un scut pe cinste - și asta fără să consume energie!

Acum ar trebui să fiți cât de cât pregătiți pentru a da piept cu dura lume din E.Y.E., însă puteți găsi mai multe explicații, foarte utile, accesând eyedivine-cybermancy.wikia.com.




Districtul Spânzuraților, de Psion Cybreanu


Rimanah, Comandantul Suprem

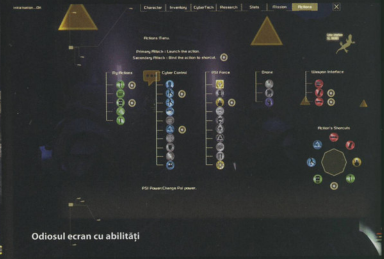
făcute sau eșuând în atingerea unor obiective. Din păcate, totul e destul de brut, iar sistemul destul de obtuz de salvare prin checkpoint-uri, care-ți mai face uneori surprize neplăcute, nu se află încă în cel mai fericit stadiu de implementare. Practic, rețeta e similară cu cea din Diablo sau Hellgate London, iar campania poate fi reluată la infinit, mai ales că se ramifică destul de clar în anumite momente, făcând fiecare parcurgere diferită, atâta vreme cât jucătorul nu face la nesfârșit aceleași alegeri. Oricum, este imposibil să ai acces la toate abilitățile, obiectele și tehnologiile de la prima parcurgere, din cauza anumitor limitări, iar caracterul destul de dinamic al desfășurării te încurajează să-i dai înainte și să descoperi fiecare fațetă a stufosului joc. Finalul sau mai bine zis finalurile de campanie sunt concepute inteligent, astfel că reluarea poveștii de la început, oricât de ciudat ar părea, capătă oarește sens și din punct de vedere narativ. Misiunile secundare, foarte dificile, pot fi accesate din Temple HQ oricând, chiar și pe durata campaniei, iar reluarea aceleiași zone este viabilă atât prin răsplata financiară și experiența acumulată, cât și prin faptul că obiectivele și zonele de interes de pe hărțile în general măricele nu vor fi de fiecare dată aceleași. Fericirea maximă este însă multiplayer-ul, unde, din câte am înțeles, misiunile pot fi jucate chiar și într-o echipă de opt indivizi. cioLAN, Koniec și cu mine am parcurs îndeosebi o porție de campanie, unde am constatat cu stupoare că dialogurile sunt vizibile doar celui care le inițiază, iar deblocarea hărților parcurse pentru misiuni secundare are loc doar pentru personajul gazdei, ceilalți fiind nevoiți să găzduiască ei înșiși campanii multiplayer sau să joace campania single pentru a căpăta acces la zonele respective. Noi am încercat să vorbim la un moment dat toți trei cu un NPC, moment în care am fost nevoiți să restartăm serverul, din pricina unui bug fatal, ca să nu mai vorbesc de marker-ele de poziție pentru coechipieri, care au rămas frecvent în urma jucătorilor. Am urcat trei etaje nenorocite ca să mă vindece cioLAN pentru a constata cu stupoare că, între timp, ajunsese cu vreo două intersecții mai încolo! Și totuși, jocul este extrem de distractiv și intens, mai ales când unul se chinuie să hack-uiască un terminal în timp ce restul îi acoperă spatele și-l dopează cu penicilină în caz că e nimerit de valurile de atacatori. Abia aștept să avem personajele suficient de specializate și avansate pentru a face niște cascadorii memorabile, combinându-ne abilitățile în cele mai creative moduri cu putință și presimt că E.Y.E. nu ne va părăsi hard diskurile prea curând. Eu unul totalizez cel puțin 25 de ore de joc și sunt departe de a mă fi săturat, chestie care ar trebui să indice că, pentru oamenii potriviți, cei 19 euroi pot fi una dintre cele mai bune investiții din 2011, în special dacă se pot juca în co-op cu prieteni.

## Nu bug-ul face jocul!

Ambiguitatea și inaccesibilitatea se împletesc bine cu o hoardă înfiorătoare de bug-uri și inconsecvențe, redundanțe și absurdități de game design. AI-ul variază și el violent. Au fost episoade în care șmecherii nu ieșeau neam de după cover în spații largi, deschise, când aveau un biet shotgun, iar eu îi vânam cu sniper rifle-ul sau episoade când șarjau inteligent, cu scutul activat, pentru a-mi da turelele cu cracii-n sus sau le veneau de hac cu grenade bine plasate. Am avut parte de învăluiri discrete, dar și de momente exasperante în care adversarul te vede de la zece kilometri, din ceață, unde nu-l poți deslu- și nici măcar prin lunetă sau faze în care ideea computerului de a se feri de grenade înseamnă un pas milimetric în lateral, nu tocmai suficient pentru a-și schimba soarta.

Nici grafica nu-i tocmai de 2011, ba chiar uneori arată mult mai slab decât Half-Life 2, care a atins deja o vârstă venerabilă. Alteori, te pălește vreun efect de iluminare superb sau un design de obiect de nu-ți vine să crezi. Compromisul de a folosi Source pentru hărți mari, nu tocmai punctul lui forte, a făcut ca acestea să nu fie tocmai pline de viață. Producătorii au încercat să mascheze vechimea și prin întunecimea excesivă a tuturor nivelurilor, pentru care a trebuit să recurg la o valoare maximă de gamma ca să pot distinge una-alta, alături de efecte inteligente de iluminare care înfrumusețează


Pimp my ride!



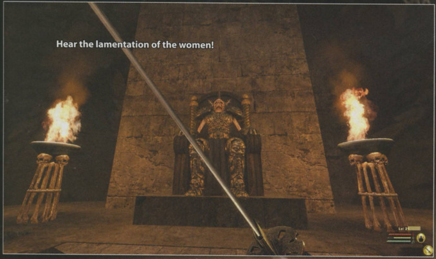
Odiosul ecran cu abilități





nişte zone care altfel ar fi părut anoste. Totuşi, reuşeşte să aibă atmosferă şi un „acel ceva" cu totul aparte, care te ţine lipit de monitor şi te face să revizitezi multe zone cu plăcere. În ciuda tuturor problemelor, m-am distrat copios şi părţile pozitive ca atmosfera, feelingul, level designul şi pe alocuri micile opere de artă digitale fac toţi banii. Ca să nu mai vorbesc de experienţa de co-op, pentru noi (şi cred că pot vorbi în numele tuturor) cel puţin la fel de bună, dar cu siguranţă mai interesantă decât în Borderlands, cu toate frustrările şi neajunsurile ei. M-a surprins şi gâdilat plăcut, precum Saboteur defunctului Pandemic şi Venetica la vremea lor, şi îmi pare rău că n-a putut beneficia de niscai fonduri babane şi o echipă mai mare pentru a intra în rândul producţiilor AA. Ba chiar pe alocuri a spray-at un iz de Morrowind. Merită încercat şi în mod ciudat am încredere că Streum On se vor folosi de vânzările probabil bunicele (au profitat în mod sigur de foamea pre-Deus Ex 3 lansându-l taman acum, cam nefinisat... şi bine au făcut, la o adică!) pentru a finisa proiectul aşa cum se cuvine. Nu-i pot da un calificativ mai bun din motive obiective evidente, dar, credeţi-mă, este cel mai mare 7,4 pe care l-am dat vreodată. May the (metastreumonic) Force be with you!

■ **Caleb**




## VERDICT LEVEL

**+**
- un cocteil unic de influenţe sci-fi de calitate
- complex, permite numeroase abordări
- păcăneală solidă şi satisfăcătoare, arme bine modelate

**–**
- un bugoenervozaur cum rar am întâlnit
- prăfuit, nefinisat, cu interfaţă neprietenoasă
- interfaţă pe alocuri îngrozitoare

**PE SCURT:**
E poate cel mai incoerent, plin de bug-uri, nefinisat, neprietenos, pe alocuri absurd, redundant, prăfuit şi prost organizat joc pe care l-am văzut în ultimul timp şi în acelaşi timp cel mai inovator, captivant, misterios, stufos şi satisfăcător hibrid între shooter şi RPG. Unii îl vor adora, ca şi mine, alţii îl vor detesta. Oricum ar fi, încercaţi-l!

**7.4**

**Gen** Role Playing Shooter **Producător** Streum On Studios **Distribuitor** Valve **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** eye.streumon-studio.com

**CERINTE MINIME:** **Procesor** PIV 3 GHz / Athlon 64 3000+ **Memorie** 1GB (2 GB Vista/7) **Accelerare 3D** 128 MB, Shader Model 2.0

**ALTERNATIVA BORDERLANDS**
Un RPS SciFi excelent în coop şi absolut recomandabil, care se bazează însă excesiv de mult pe loot. E finisat şi închegat impecabil prin comparaţie cu E.Y.E. (doar e de buget mare), dar nici măcar nu poate visa la multe opţiuni pe care acesta din urmă le oferă.

# WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

## Măcel ce ne-ai dat nume

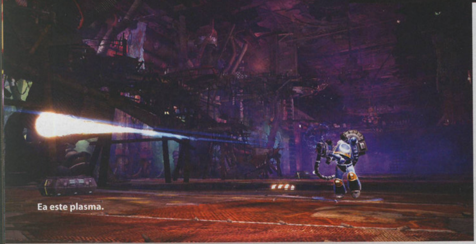
Cu excepţia lui Fire Warrior, un first person shooter unde, în pielea/armura galbenă a unui tânăr războinic Tau, ai avut ocazia să te bucuri de proverbiala ospitalitate a Imperiului Omului, universul Warhammer s-a manifestat pe PC-uri şi console doar sub forma strategiilor în timp real. Sau pe ture, în vremurile întunecate şi fără bloom, când TBS-ul nu era considerat o anatemă. THQ a spus stop şi a anunţat Space Marine (iniţial doar pentru console, dar cineva a văzut lumina din portofelele celor cu PC-uri şi s-a răzgândit), un action visceral, cinematic şi sunt sigur că aş mai găsi încă vreo şapte epitete dacă aş lua la mână comunicatele de presă care îmi putrezesc în Inbox. Dar cum Space Marine nu putea ateriza aşa, pur şi simplu, doar cu hype-ul din presă, televiziune, radio şi subliminalele de pe Facebook, vreo câţiva şmecheraşi de la THQ au încropit un action mititel, cam scurtuţ, dar viscerăluţ, epicuţ şi cinematicuţ, a cărui misiune e să pregătească Venirea Marine-ului cel Spaţial. Îl vom numi Kill Team şi, contra unei simbolice sume de 10 dolari, îi vom da putere asupra consolelor noastre până apare Al Bătrân. Şi Spaţial.

### The Phantom of the Emprrrraaah!

Dacă citiţi cu atenţie titlul, sigur veţi deduce că Warhammer 40 000: Kill Team este un action cu o echipă care ucide diverşi. În mileniul 41. Când nu există decât război, mai puţin atunci când se pregăteşte un război. Pacea şi liniştea sunt două semne clare că ereticii complotează în tăcere sau că o nouă rasă de mutanţi fără corzi vocale ameninţă prin semne însăşi inima Imperiului. În Kill Team, nu e nici pace, nici linişte. Un crucişător înţesat cu orci (vreo câteva sute de mii, având în vedere că omor la ei de vreo trei ore şi nu se mai termină) se îndreaptă încet, dar sigur, către o planetă oarecare, dintr-un sistem oarecare, despre care nu ştim altceva decât că este al Împăratului, şi n-ai ce căuta în spaţiul Împăratului fără să-ţi dea voie Împăratul. Degeaba-i ceri voie dacă eşti extraterestru, mutant sau eretic. Răspunsul Imperiului la acest act de sfidare supremă este Echipa dă Ucis (TM). Formată din doi malaci de Space Marines. Sau unul dacă n-ai prieteni şi vei muri singur printre sticle şi pisici. Oferta e limitată la patru tipuri de Marines. Vanguard Veteran şi Librarian pentru melee, Sternguard Veteran (un Devastator înarmat cu un heavy bolter) şi Techmarine pentru ranged, iar co-op-ul este doar local şi se poate juca doar în doi. Sfatul meu e să îl jucaţi în doi, căci e mai distractiv. Clasicul „For the Emperor!" îşi pierde din farmec când n-ai pe cineva lângă tine care comentează la fiecare replică a naratorului. Există şi „cârligele" specifice genului, adică o serie de powerup-uri, bonusuri permanente şi arme care pot fi „descuiate" dacă ucizi destui orci, dar mi se par cam puţine şi comune. Ce vreţi acum, e un joc de buget, care a costat probabil de vreo sută de ori mai puţin decât campania publicitară a lui Space Marines.

Voi vorbi puţin despre inamici. Orcii şi tyranidele


Sub scut.


Ea este plasma.





selling these fine leather jackets.



sunt „animalele” de haită perfecte pentru un joc de acțiune de genul lui Kill Team. Ele permit jucătorului să măcelărească mii și mii de bâzdâgănii fără să iasă din canonul universului Warhammer. Eu aș fi preferat și altceva în afară de orci și tyranizi, dar, gândindu-mă mai bine, înțeleg nevoia de piei verzi și șopârle. Haosul, de exemplu, ar fi fost problematic. Deși în teorie e mult mai epic să te iei de guler cu trimisul lui Khorne pe pământ, el e doar unul și jucătorul vrea să vadă numere de cel puțin trei cifre în statistica de la finalul misiunii. Cum canonul te cam împiedică să-i arunci în față un milion de Chaos Space Marines care să cadă la primul pârț, îi dai orci și tyranizi cât nu poate să ducă. Spre binele statisticii. În Kill Team, statistica de la finalul campaniei indică un număr de 8 535 de inamici uciși în numele Împăratului Scor. 8 535 de victime în doar trei ore de joc, aș spune că e satisfăcător pentru un joculete care se vrea un aperitiv pentru adevăratul Space Marine și, în același timp, un mic monument închinat măcelului tâmp, când creierul merge la culcare și lasă degetele să zburde în voie pe controller în timp ce pe ecran își dă duhul echivalentul a jumătate din populația unei republici bananiere.



Fiu fiu fiu fiu fiuuuuuu!

## Puțini, da' mulți

Ce mi-a plăcut la el e că, deși m-a enervat de câteva ori (unele checkpoint-uri nu erau foarte inteligent plasate, mai ales că nu poți sări peste filmulețe), Kill Team s-a oprit exact la momentul oportun, cât să mă lase cu o impresie plăcută. Campania s-a terminat fix când începusem să dau semne de plictiseală. Ce-i drept, am supralicitat și l-am convins pe Koniec să o reluăm pentru un achievement. Cum circul nu mai părea atât de distractiv, am lăsat baltă vânătoarea de gamerpoints. Am mai stors o jumătate de oră din cele patru hărți de survival, cât să obținem aurul la fiecare (tot pentru un achievement), dar când am vrut să ne dăm cocoși pe internet cu scorurile noastre, ne-a cerut Microsoft-ul bani pentru Gold Membership. Ducă-se. Până la urmă, toată tevatura a durat, a costat și m-a distrat cât o seară obișnuită, comună, fără zvâc, în oraș. Asemenea seri sunt necesare din când în când întru odihna minții și a ficatului...




Alege-mă!



Sunt momente în care, dacă ai prea mult, sau, dimpotrivă, prea puțin timp liber, ai nevoie de un Kill Team. Din păcate, îi lipsește varietatea și nu oferă ceva cu adevărat unic (exceptând universul), ceva care să te facă să te întorci la el de câte ori simți nevoia de puțină distracție (ne)vinovată. Șansele să apară ceva exact la fel (de bun și ieftin) sunt extrem de mari și pun pariu că lumea va uita de el odată cu apariția lui Space Marine. Sau a altui joc în care puțini omoară mulți.

■ **cioLAN**

## VERDICT LEVEL

\+
- Warhammer 40k
- Space Marines

\-
- devine plictisitor

**PE SCURT:**
Sunt momente în care, dacă ai prea mult, sau, dimpotrivă, prea puțin timp liber, ai nevoie de un Kill Team. Din păcate, îi lipsește varietatea și nu oferă ceva cu adevărat unic (exceptând universul), ceva care să te facă să te întorci la el de câte ori simți nevoia de puțină distracție (ne)vinovată. Șansele să apară ceva exact la fel (de bun și ieftin) sunt extrem de mari și pun pariu că lumea va uita de el odată cu apariția lui Space Marine. Sau a altui joc în care puțini omoară mulți.

**7**

**Gen** 3rd Person Action/Shooter **Producător** THQ Digital Studios Warrington **Distribuitor** THQ **Ofertant** XBLA, PSN

**ALTERNATIVA** ALIEN SWARM
Îl găsiți pe Steam. E bun și gratuit și îl puteți juca cu prietenii.

PS3 X360 WII



## All Fail Megatron!

# TRANSFORMERS DARK OF THE MOON THE GAME

La începuturile anilor '90, copil fiind, trăiai într-o relativa beznă din punct de vedere informațional, una dintre singurele raze de lumină fiind jumătatea de oră zilnică de desene animate pe care TVR se îndura să o transmită sau, pentru cei mai înstăriți, filmele pe „video" (casete VHS). Astfel am luat pentru prima oară contactul cu desenele animate de genul Saber Rider, Voltron sau Macron 1, în care roboți imenși se luptau pentru soarta galaxiei, un subiect care nu putea lăsa indiferent niciun copil abia intrat pe băncile școlii.

Adevărata revelație a avut însă loc odată cu introducerea serviciilor de televiziune prin cablu, care au deschis orizonturile prin canale precum Cartoon Network sau Italia 1, pe care, la vremea respectivă, rulau desene animate pentru toate gusturile și vârstele. Astfel am făcut cunoștință cu Transformers, vestiții roboți imenși care se transformau în tot felul de vehicule, una dintre seriile de desene care mi-au marcat cel mai mult copilăria. Țin și acum minte nou-apărutele (pe piața românească) ouă de ciocolată Kinder cu surprize, care, într-o perioadă, aveau o promoție cu micuțe machete Transformers din plastic, pe care literalmente ne băteam la școală.

Ulterior, odată ce calculatorul a început încet-încet să înlocuiască jucăriile și ieșirile afară la joacă, interesul pentru astfel de subiecte s-a diminuat vizibil, desenele animate fiind înlocuite permanent de jocurile video în propria-mi listă de priorități. Am reluat contactul cu giganții roboți odată cu apariția primului film Transformers (regizat de la Michael Bay), acompaniat de jocul omonim, căruia trebuia să-i scriu review. Atât de mult mi-a „plăcut", încât adaptarea ludică a lui Transformers: Revenge of The Fallen (cel de-al doilea film din seria lui Michael Bay) am trecut-o complet cu vederea. La fel s-a întâmplat și cu Transformers: War for Cybertron care, în ciuda recenziilor favorabile primite anul trecut, nu a reușit (atunci) să-mi trezească interesul.

Și totuși, de dragul vremurilor de odinioară, atunci când Kimo a întrebat cine vrea să scrie Transformers: Dark of The Moon pentru numărul viitor al revistei, m-am trezit ridicând sfios două degețele în aer.

### Robots in disguise

Din păcate, în ciuda faptului că High Moon Studios probabil și-a dat tot interesul, Dark of The Moon este un joc destul de slab, mai toate componentele sale trădând lipsa de suport din partea realizatorilor filmului, dar și timpul de producție foarte scurt (aproximativ un an) pe care studioul l-a avut la dispoziție. În primul rând, povestea e mai degrabă legată de evenimentele din Revenge of The Fallen decât de ceea ce se întâmplă în Dark of The Moon, autoboții urmărind eliminarea ultimilor decepticoni de pe Pământ, în urma învingerii liderului acestora, Megatron.

Practic, tot jocul este o înșiruire de misiuni în care Optimus Prime își trimite, rând pe rând, subalternii în câte o astfel de misiune, legătura cu filmul făcându-se abia spre sfârșitul poveștii. Aceste confruntări nu sunt abordate doar de partea autoboților (din tabăra cărora se poate juca cu Bumblebee, Ironhide, Mirage și, bineînțeles, Optimus Prime), ci și alături de decepticoni (Starscream, Soundwave și Megatron). Fiecăruia dintre aceștia îi este repartizat câte un capitol din cele șapte ale jocului, un jucător puțin mai răbdător putând duce la bun sfârșit campania din Dark of The Moon într-o singură sesiune de joc, în doar câteva ore.

La fel ca predecesorul său (despre care vom vorbi





Ironhide kicks ass


Starcream în acțiune


Your soul is mine!

un pic mai târziu), Dark of The Moon este un shooter third person destul de banal, în care, față de War for Cybertron, a fost adăugată încă o „stare" pentru fiecare protagonist, pe lângă obișnuitul vehicul sau robot. Este vorba despre Stealth Force, mod în care autobot-ul (sau decepticon-ul) controlat arată ca o combinație intre starea de vehicul și armele pe care le mânuiește în forma sa bipedă. În acest mod, fiecare robot se mișcă la fel ca un soi de vehicul pe perne de aer, foarte ușor de manevrat și mult mai rezistent la atacurile inamicilor.

Din păcate, pe cât de ușor de controlat sunt transformerii în Stealth Force mode, pe atât de slab este controlul atunci când vine vorba de manevrat mașinile în care aceștia se pot transforma. Bine măcar că aceste secvențe nu-s atât de frecvente și nici prea dificile. Excepție face capitolul alocat lui Starscream, preferatul meu din acest joc, în care schimburile de focuri clasice sunt înlocuite cu lupte aeriene destul de spectaculoase. La polul opus se află ultimul capitol din Dark of The Moon, jucat alături de Optimus Prime, care nu este nimic mai mult decât un simplu boss fight și atât.




Hop și-așa!

Perioada de producție foarte scurtă este trădată de aspectul grafic al lui Transformers: Dark of The Moon, unul dintre cele mai neatrăgătoare jocuri ce folosesc deja obișnuitul Unreal Engine 3. Mai mult, probabil pentru că grafica simplistă nu era de ajuns, versiunea de PlayStation 3 a jocului necesită, la prima rulare, parcurgerea unui proces de instalare (de aproximativ 4 GB) care poate dura și jumătate de oră. De asemenea, la fiecare pornire, se pierd secunde prețioase cu verificarea integrității datelor instalate pe hard diskul consolei. Demne de LOL sunt și filmele dintre misiuni, în care Nolan North ține cu tot dinadinsul să-și terfelească reputația câștigată în seria Uncharted.

## More than meets the eye

Și totuși, în ciuda evidentelor sale slăbiciuni, Transformers: Dark of The Moon are și un mare merit: mi-a deschis din nou pofta pentru această serie, determinându-mă să încerc și jocul de anul trecut, War for Cybertron. Și, Doamne!, ce diferență există între cele două creații ale studioului High Moon: War for Cybertron chiar arată OK, are o poveste demnă de laudă (acceptată drept timeline oficial de către Hasbro), lupte cu boși mișto și, nu în ultimul rând, War for Cybertron folosește un design inspirat din aspectul clasic al roboților și nu tâmpeniile gândite de Michael Bay, în filmele căruia transformerilor le curg mucii sau balele din „gură".

Deci, dacă țineți neapărat să acompaniați vizionarea de la cinema a lui Transformers: Dark of The Moon cu un joc tematic, alegeți fără ezitare War for Cybertron. În comparație cu acesta, jocul Dark of The Moon pare un expansion neinspirat sau un DLC mult prea scump, care va atrage probabil doar fanii mult prea înrăiți ai seriei.

■ **Cosmin Aioniță**


În misiunea lui Soundwave, câteva secvențe sunt jucate alături de Laserbeak

**VERDICT LEVEL**

\+
- misiunea cu Starscream
- vocile bune ale roboților, mai ales Peter Cullen în rolul lui Optimus Prime

−
- mult prea scurt
- legătura cu filmul omonim aproape inexistentă
- tehnologic la pământ, mai ales pe PlayStation 3

**PE SCURT:**

Recitiți ultimul paragraf al articolului: dacă vreți Transformers, evitați acest joc și încercați cu încredere War for Cybertron.

**6**

**Gen** Third Person Shooter **Producător** High Moon Studios **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** transformersgame.com

**ALTERNATIVA TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON**

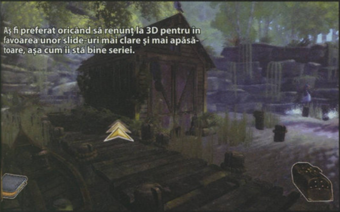
Pe bune, dacă subiectul Transformers vă atrage cât de cât, nu ar trebui să ratați jocul acesta.



# MYSTERY CASE FILES™ The Malgrave Incident™

## AVANPREMIERĂ

E pentru prima oară, cred, când un joc de consolă este prezentat în revistă cu câteva zile înainte să apară pe piață. Se întâmplă așa nu pentru că minunatul nostru LEVEL a ajuns la urechile gigantului Nintendo, ci pentru că acest joc a apărut în State sau în teritoriile NTSC, dacă vreți, cu o lună și jumătate înainte de a fi localizat pentru Europa și Australia (teritoriile PAL). Se întâmplă așa și pentru că Mystery Case Files este pentru mine o serie de suflet și, nerăbdător fiind, am împrumutat o consolă NTSC (Wii-urile și Xbox-urile nu rulează jocuri din altă regiune în afara celei pentru care au fost „construite") de la un coleg și am „importat" jocul. Din când în când, mici schimbări în gameplay sau story apar odată cu localizarea,


Aș fi preferat oricând să renunț la 3D pentru în favoarea unor slide-uri mai clare și mai apăsătoare, așa cum îi stă bine seriei.



Ca de obicei, planșele hidden object sunt impresionante. Acum cu funcție de zoom și obiectele dispersate pe planuri.

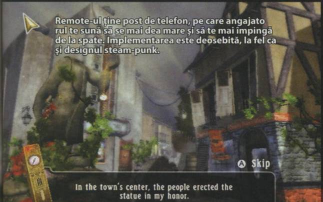
dar nu cred că va fi cazul aici. Dacă se va întâmpla, voi reveni în numărul din octombrie (a mai trecut un an) cu completările de rigoare, până atunci însă mă bucur că am posibilitatea de a prezenta în avanpremieră un joc și sper să nu fie ultima ocazie.

## Genul Hidden Object

Imaginați-vă o cameră plină de jucării a unui copil răsfățat și neastâmpărat sau hambarul în care un bunic a strâns toate acareturile imaginabile. Faceți o poză a acelei încăperi, scrieți pe o foaie 9-15 obiecte unice din fotografie, după care rugați un prieten să le găsească. Așa se joacă un puzzle de tip Hidden Object – Obiect ascuns. Inițial, jocurile nu erau mai mult decât atât, „artwork-uri", cu o multitudine de lucruri înghesuite în ele, plus numele obiectelor ce trebuiau găsite scrise pe margine. Genul a prins, iar mulți producători au început să îmbunătățească formula. Bineînțeles, frumusețea planșelor a crescut, la fel ca și realismul lor – din ce în ce mai rar găseai obiecte care nu se potriveau în scenă sau la o scară neverosimilă, inventivitatea la fel – erai rugat, de exemplu, să găsești un trandafir, dar acesta nu era unul „real", ci unul ascuns în modelul tapetului, al broderiei feței de masă, pictat într-un tablou sau scrijelit pe un perete. Alții au introdus „probele contra cronometru" sau au schimbat numele obiectelor ce trebuiau găsite cu contururile lor. Piața jocurilor casual a luat foc și imediat și imaginația producătorilor. Asistam parcă la o cursă în care orice Hidden Object fără o mică inovație nu avea nimic de spus. Gameplay-ul a fost dus spre perfecțiune sau în direcții interesante – locații care se deschideau în mijlocul altora, obiecte interactive sau multiple, combinații, camuflaje sau chiar și ghicitori. „Ce cauți în carul cu fân?" Un ac, bineînțeles, pe care trebuia să-l găsești în imagine. Apoi, cineva a făcut un salt mare: a introdus locații prin care te puteai plimba, ca într-un adventure simplist la persoana întâi. Implicit, cu aceste locații a venit și povestea (story-ul) și genul a luat avânt. Puzzle-urile clasice au fost și ele introduse – de la ordonări la combinații mirobolante, mici teste de inteligență care, odată rezolvate, îți dădeau acces către o nouă locație (o ușă, un cufăr). Inventory-ul și-a făcut și el apariția într-un mod cât se poate de natural și imediat majoritatea Hidden Object-urilor s-au transformat în mici adventure-uri, puzzle-adventure-uri mai bine spus, cu accent pe hidden object. Un adventure însă cu mecanici de joc mult mai puțin plictisitoare decât ale celor tradiționale. Un adventure care poate fi jucat (mai ales dacă ai un LCD-TV conectat la PC) fără probleme și în mai mulți, devenind astfel chiar mai antrenant și mai distractiv. Jocuri perfecte în familie (în care toată lumea poate învăța puțină engleză) sau pentru petrecerile mai liniștite.


În mișcare, acest filtru tip „pastel" (care arată foarte bine în poze) mai mult strică decât atrage.

Cum titlurile din acest gen apar câte 2-3 pe săptămână, nu a durat mult până ce concurența, experiența și pasiunea producătorilor au dat naștere unor mici nestemate. Pentru mine, cea mai valoroasă serie, iar aici nu mă refer decât la ultimele 3 din cele 7 episoade existente pe PC, rămâne Mystery Case Files. Începând cu Return to Ravenhearst, Big Fish a ridicat ștacheta jocurilor de gen. Imagini de calitate și rezoluții (mai) mari, grafică de bun gust, puzzle-uri (altele decât cele de tip hidden object) inteligente, dar mai ales poveste și atmosferă de calitate. Bineînțeles, calitatea story-ului nu o atinge pe cea a monștrilor sacri ai adventure-urilor, dar în niciun caz nu se face de râs. Titlurile MCF au primit



Remote-ul ține post de telefon, pe care angajatorul te sună să se mai dea mare și să te mai împingă de la spate. Implementarea este deosebită, la fel ca și designul steam-punk.



Multiplayer local în 4. O nebunie.


Puzzle standard pentru seria MCF, în care trebuie să ghicești ce trebuie să faci.






până și jurnal în care protagonistul își notează parole sau indicii, filmulețe prerenderizate care duc povestea mai departe și chiar și personaje reale filmate, unele chiar interactive, în stilul seriei Myst.

## Misterul de pe Wii

Acest tip de joc părea perfect pentru Wii, PlayStation Move și chiar XBox Kinect, dacă acesta din urmă ar funcționa și în proximitatea televizorului – e cam imposibil să joci Hidden Object-uri fără a te apropia de ecran, fie el și unul mare. Iar Malgrave Incident a devenit pentru mine unul din cele mai anticipate jocuri Wii, deja mă vedeam împreună cu prietenii ținând fiecare câte un remote în mână căutând indicii/obiecte – lucru perfect posibil de altfel pe Wii, dar mai puțin posibil pe PC pentru că Windows-ul nu creează încă un cursor pentru mouse-ul 2, 3 etc. Bineînțeles, poți crea un motor care să-ți permită acest lucru, dar jocurile aici de față nu au ajuns atât de complexe.

Am (re)descoperit însă că și Wii-ul are limitările lui – chiar și cu un cablu component nu va transmite către TV o rezoluție mai mare de 720 pe 480. O problemă pentru un astfel de titlu pentru că imaginea va pierde din claritate. Big Fish a reușit cu ajutorul unui artificiu să depășească elegant această problemă: ne dă posibilitatea de a face zoom pe o anumită parte a imaginii care, astfel mărită, va duce la o identificare mult mai ușoară a obiectelor, chiar și a celor mici din fundal. Bineînțeles, odată făcut zoom pe ea, planșa nu va mai intra complet în ecran, dar ne putem mișca în voie peste ea ducând cursorul spre una din marginile ecranului. Așa descoperim poate cea mai importantă inovație adusă de titlu. Obiectele care sunt mai aproape de noi se vor mișca mai încet decât cele din fundal, planșele având 2, 3, 4, astfel de planuri distincte. Lucru imposibil de realizat cu o imagine statică. Acum poți descoperi obiecte chiar și în spatele obiectelor. De exemplu, dacă o cazma acoperă un borcan, acum, prin mișcarea imaginii, putem schimba suficient perspectiva pentru a observa și ce se află în borcanul din spatele ei. Bineînțeles, chiar și așa, rezoluția îți va zgâria inițial retina, mai ales dacă te-ai obișnuit cu titlurile de gen de pe PC, dar „artwork-urile" sunt suficient de interesante, frumoase și detaliate pentru a te face să uiți de acest inconvenient în scurt timp. Ba mai mult, câteva obiecte din imagini sunt interactive – m-am bucurat ca un copil când am apăsat butonul unui ventilator și vântul creat de acesta a dat pagina unui calendar dezvăluind astfel unul din obiectele căutate.

Dar nu inovațiile au făcut seria MCF deosebită, ci bunul simț al echipei producătoare este inculpatul. Dacă în majoritatea celorlalte jocuri în care planșele veneau cu obiecte interactive erai sigur că, odată „mânuite", vei descoperi ceva – un cufăr odată deschis avea înăuntru cel puțin unul din obiectele căutate – aici nu se întâmplă mereu așa. De fapt, există planșe care nici nu au astfel de mecanisme, lucru care te ține mereu în gardă. Dar acest bun simț nu se oprește aici, poate fi observat și în cazul celorlalte puzzle-uri. Astfel poți găsi într-un loc trei manete cu patru poziții posibile, poți alege să faci combinații de 3 luate câte 4 și să spargi/deschizi prin forță brută codul sau poți căuta, dacă puzzle-ul x ți se pare prea greu, indicii prin locațiile prin care te plimbi. Indicii care vor fi mai mereu acolo în cazul puzzle-urilor grele sau cu prea multe variante de răspuns, dar nu întotdeauna pentru cele medii sau ușoare. Niciodată modalitatea de rezolvare a unui puzzle nu îți este explicată direct pentru că aici producătorii știu să te respecte suficient cât să nu-ți dea totul mură în gură.

A doua mare inovație adusă de titlu este faptul că acum chiar te plimbi între locații, nu sari dintr-o imagine în alta cum se întâmplă în mai toate celelalte jocuri de gen. Ba mai mult, odată oprit, poți roti imaginea și privi decorul 3D, căuta indicii sau obiecte, puzzle-uri sau alte direcții de deplasare. Asemănările cu seria Myst sunt izbitoare, dar, din păcate, grafica este mult mai slabă decât cea din Myst 4 (un joc din 2004). E a doua oară, după Epic Mickey, când spun că Wii-ul strică și că jocului i-ar fi stat mai bine pe o platformă mai puternică.








În seria MCF ești un detectiv care caută să rezolve cazuri misterioase. Nu am realizat până acum cât de importante sunt personajele filmate și decorurile realist-înfricoșătoare în crearea atmosferei și susținerea poveștii, dar acum o fac foarte bine. Înțeleg nevoia producătorului de a trece la 3D, mai ales într-un joc retail de consolă, dar Wii-ul nu-și face datoria pe acest plan. Producătorii au fost nevoiți să aplice un filtru gen pastel-desen animat peste imaginile 3D sau în mișcare, au renunțat la actori și au reintrodus personajele virtuale. Universul creat este mult mai greu credibil astfel. Și mult mai greu ești prins în poveste când aceasta contrastează cu decorul.

Ba chiar sunt de părere că Wii-ul poate mai mult, dar cei care au integrat jocul pe această platformă (o firmă separată de cea producătoare) nu s-au priceput – sau poate motorul grafic folosit nu le-a permis... Aceeași frustrare o am și cu controlul, nu tocmai perfect integrat. Remote-ul reacționează impecabil, dar implementarea mișcărilor, un mic lag, managementul ciudat al obiectelor din inventar și un cursor deficitar te fac să înjuri de câteva ori. Cu timpul, ajungi să te obișnuiești cu toate astea, chiar și cu grafica, și-i dai înainte, curios să afli care este motivul adevărat pentru care ai fost angajat, așa cum se întâmplă în toate Cazurile, dar jocul este clar cel mai slab din ultimele 4.

Jocul a mai pierdut, din cauza load-ului și a plimbărilor lente între locații, și din viteză. Întotdeauna mi-au plăcut Hidden Object-urile pentru viteza cu care le joci. Acum descoperi obiecte, acum rezolvi puzzle-uri, acum avansează povestea, acum alergi de colo-colo pentru că nu mai știi ce să mai faci. Toate în 10 minute. Malgrave este un cu totul altfel de monstru. Acum aștepți după ecranul de load, acum pășești pe cărare, acum rotești remote-ul în toate direcțiile pentru a interoga priveliștea și d-abia apoi treci la joaca propriu-zisă. Cei care iubesc adventure-ul clasic o să aprecieze, dar eu am vrut un MCF (sau măcar un Hidden) și nu l-am primit. Mai mult, cu tot cu lentoarea lui, tot am avut impresia că jocul a fost mai scurt, dar și că povestea a fost mai ștearsă.

## Hartă, multiplayer, altele etc.

Echipa Big Fish Games a intuit că, pentru mulți, lentoarea va fi o problemă și a experimentat cu o hartă, care-ți permite să sari între locații, dar și să vezi unde au mai apărut hotspot-uri – o problemă în astfel de jocuri pentru că niciodată nu te gândești că trebuie să te întorci în locațiile deja descoperite pentru a mai încerca o dată un Hidden Object. Pe de altă parte, este pentru prima oară în serie când găsesc obiecte duplicate (2 ciocane de exemplu în aceeași poză) dintre care numai unul „activ". Una caldă, una rece...

O altă inovație importantă pentru gen sunt modurile multiplayer. Single-ul poate fi jucat într-un cooperativ perfect de la un cap la altul – alți jucători pot intra și ieși oricând în/din joc pentru a te ajuta – în timp ce o secțiune separată te lasă să-ți dezvolți (și enervezi prietenii, dacă ai învățat planșele pe dinafară) spiritul competițional. Cel mai interesant mod ni s-a părut Swift Pick, în care imaginea face un random zoom pe o anumită porțiune a planșei, dar și un random pe numele obiectului ce trebuie căutat. Aici, prin comparație cu modul clasic, te poți axa pe găsirea acestui obiect unic, apoi pe un altul și așa mai departe, imaginea fiind deja mărită pentru tine. Condițiile de joc – viteză, vizibilitate – sunt perfecte, iar joaca se încinge repede, mai ales când reușești să iei 2-3 obiecte de sub nasul inamicului. Al doilea mod este de tipul leapșa, în care trebuie să găsești un obiect înainte ca fitilul bombei atașate cursorului tău să ardă. Este un mod pe ture care poate deveni repede frustrant pentru cei care nu au experiență cu astfel de jocuri sau cu controlul Wii-ului, dar la fel de antrenant ca Swift când valorile oponenților sunt apropiate. Modul clasic – găsește cât mai multe obiecte pentru a câștiga – este cel mai slab pentru că nu poți da zoom pe o porțiune a planșei. E foarte greu însă să critici un multiplayer care a apărut pentru prima oară în cadrul unui gen de joc.

Mystery Case Files: The Malgrave Incident nu este cel mai bun din serie (dacă povestea ar fi fost mai bună decât până acum, i-aș fi iertat mai multe), dar nu e nici de lepădat. Cu atât mai puțin dacă ești un fan al genului. Cu atât mai puțin dacă, la fel ca versiunea NTSC, și versiunea Pal va veni pe piață la aproape jumătate din prețul unui joc retail normal Wii.

ncv



**VERDICT LEVEL**

+
- obiecte pe planuri diferite
- multiplayer atât cooperativ, cât și competitiv
- calitatea planșelor hidden object

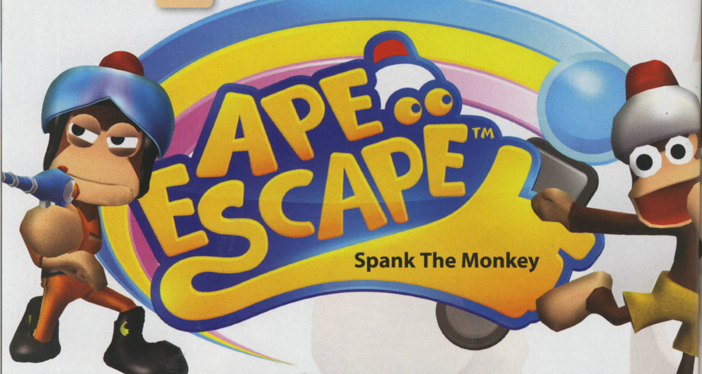
–
- filtrele aplicate graficii
- lentoarea gameplay-ului
- story mai slab decât în ultimele 3 MCF-uri

**PE SCURT:**
Malgrave nu este un joc rău, ba chiar deloc dacă vă plac adventure-urile și nu ați descoperit încă hidden object-urile. Pentru cineva care le mănâncă pe pâine însă, este doar un pic peste medie, mai ales dacă are ca termen de comparație celelalte jocuri ale seriei.

**7.6**

**Gen** Puzle-Adventure **Producător** Big Fish Games / Sanzaru Games **Distribuitor** Nintendo **ON-LINE** mysterycasefiles.com/games/malgraveincident

**ALTERNATIVA** MYSTERY CASE FILES: RETURN TO RAVENHEARST
După părerea mea, în continuare cel mai bun Hidden Object Adventure existent. Dacă vă plac mai mult cele în care accentul cade pe puzzle-uri și mai puțin pe poveste, încercați seria Amazing Adventures de la Popcap și nemuritorul Mystery Case Files: Madame Fate.



# Ape Escape

## Spank The Monkey

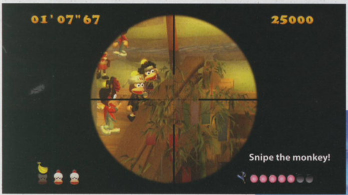
Nu o să înțeleg niciodată obsesia producătorilor de console și jocuri în ceea ce privește titlurile din categoria „trei la zece mii”, menite chipurile să promoveze noile lor tehnologii. În general, acest gen de jocuri, cu excepția lui Wii Sports (care se confundă deja cu noțiunea de Nintendo Wii), este reprezentat de niște mizerii ordinare, pentru care poate studiourile producătoare ar trebui să-i plătească pe oameni pentru a le juca și nu viceversa. Din această „minunată” serie de jocuri face parte și Ape Escape, un nou titlu al unei serii cu vechime din curtea Sony, de această dată proiectat special pentru PlayStation Move.

### O copie ieftină

Subtitlul de mai sus caracterizează perfect prima impresie pe care ți-o lasă Ape Escape. E ca și cum japonezii au luat rețeta celor de la Ubisoft (Raving Rabbids) și au adaptat-o (prost) gusturilor și obiceiurilor nipone. Astfel, în loc de iepuroi nebuni, avem parte de un soi de primate în miniatură, dar fără prea multă personalitate. Aici există și o poveste, lipsită însă de foarte multă logică: maimuțele vin din spațiu la bordul unor farfurii zburătoare, chemate fiind de două fetițe care nu pot să le stăpânească, iar personajul principal trebuie să captureze „invadatorii”. Dar asta nu este tot: bunica celor două fetițe lipsește și acestea sunt convinse că un anumit maimuțoi are ceva de-a face cu dispariția băbuței. Și, având în vedere că această maimuță poate călători în timp, eroul este nevoit să viziteze diferite perioade temporale pentru a da de urma bătrânei răpite. Da, știu, sună îngrozitor de tâmpit, însă probabil că acest gen de intrigi încă prinde la japonezi. Poate unul dintre singurele lucruri pozitive legate de firul narativ al jocului sunt secvențele cinematice dintre niveluri, realizate în stilul desenelor animate nipone, destul de reușite, mai ales din perspectiva unui Pedobear-în-devenire.

### Scapă cine poate

Gameplay-ul, în schimb, este puțin spus dezamăgitor: avem de-a face cu un shooter on-rails (ceva în genul Virtua Cop, Ed Hunter sau Dead Space: Extraction, însă muuuuuult mai copilăros), în care jucătorul este nevoit să folosească o serie de unelte pentru a captura maimuțe. „Arsenalul” este compus dintr-o plasă, o praștie și un soi de evantai. Doar cu ajutorul plasei pot fi capturate maimuțele, praștia este folosită pentru a doborî














Raliu cu maimuțe, o mizerie de nedescris...

tot felul de OZN-uri care te atacă, în timp ce evantaiul serveşte la devierea proiectilelor pe care maimuțele le aruncă înspre jucător sau la culegerea de banane. Fiecare nivel este compus din mai multe astfel de secvențe, în care maimuțele atacă personajul central, se scălâmbaie pe ecran sau încearcă să fure banane. Atunci când toate maimuțele sunt capturate, se trece la următorul segment. Aproape fiecare sfârşit de nivel vine şi cu un soi de boss, mult mai greu de abordat decât maimuțele obişnuite.

În teorie, chiar dacă majorității jucătorilor trecuți de clasa a patra gameplay-ul li se va părea infantil, copiii de vârste fragede ar putea cădea în plasă, atraşi probabil şi de desenele animate ce marchează pauzele dintre niveluri. Totuşi, în ciuda faptului că uneltele mânuite răspund foarte bine la comenzi (se foloseşte doar un wand Move, fără necesitatea deținerii unui navigation controller sau a încă unui Move), lucrurile devin mult prea aglomerate de la un punct încolo şi prea dificile pentru categoria de vârstă de care aminteam mai sus. Colac peste pupăză, nu există checkpoint-uri intermediare, fiecare greşeală având drept consecință reluarea nivelului de la început. Bleah.




## Spui maimuță şi tragi apa

Pe lângă tot ce am povestit mai devreme – modul Story al jocului – Ape Escape oferă şi o serie de trei mini-jocuri, complet diferite din punctul de vedere al gameplay-ului. Însă, dacă în cazul poveştii am avut cuvinte de laudă referitoare la control, aceste joculețe cred că au fost gândite de un japonez lobotomizat. Pentru abordarea acestora este nevoie şi de un controller clasic DualShock suplimentar, care NU poate fi înlocuit de mult mai comodul navigation controller.

Spre exemplu, primul dintre aceste mini-jocuri este RC Rally, în care o maimuță trebuie să conducă o maşinuță telecomandată printr-o grădină. Controlul maşinii se realizează cu ajutorul gamepad-ului, în timp ce pentru țintirea obiectelor din mediul înconjurător se foloseşte Move-ul. Bineînțeles că nu există vreun mod cât de cât ergonomic pentru a manevra ambele dispozitive în acelaşi timp, aceste joculețe fiind ceva mai potrivite pentru multiplayer (câte un controller pentru fiecare participant). Asta în cazul în care chiar găsiți pe cineva dispus să-şi piardă vremea cu panarama asta de joc.

Dezamăgirile continuă şi în ceea ce priveşte calitatea grafică, jenantă chiar şi în comparație cu jocurile de pe PlayStation 2. În aceste condiții, poate că Ape Escape ar fi trebuit să fie un soi de tech demo, inclus gratuit în orice pachet PlayStation Move, şi nu un joc pe care eşti nevoit să mai şi plăteşti. Nobody in their right mind would pay for this shit.

**Cosmin Aioniță**




Mostră de cultură japoneză: maimuța transexuală iubeşte toți cowboy-ii...




Halp, save me frum dis nitemare!

**VERDICT** LEVEL

+
- controllerul răspunde bine la comenzi
- filmele dintre niveluri

–
- prea dificil pentru copii
- prea copilăros pentru restul lumii
- control infect în mini-games
- grafică penală

**PE SCURT:**

A piece of monkey shit.

**3**

**Gen** On-rail shooter **Producător** SCE Japan Studio **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în România **ON-LINE** uk.playstation.com/ps3/games/detail/item354898/Ape-Escape

**ALTERNATIVA** RAYMAN: RAVING RABBIDS

Are farmecul specific iepurilor nebuni şi mini-games mult mai interesante decât Ape Escape. Oh, and it doesn't suck monkey balls.

# Pirates of Black Cove



## Back on Plank!

Pirates of Black Cove e un mix simpatic, amuzant și relaxat de arcade, mini action-RPG și micro-RTS, în stilul lui Sid Meier's Pirates!. Tu, un vajnic căpitan de pirați, cutreieri cele șapte mări în căutarea aventurii, faimei și prăzii și primești misiuni de la reprezentanții celor trei facțiuni de pirați (Pirați, Flibustieri și Corsari) care își dispută supremația maritimă. Scufundă o navă ici, răpește un guvernator colo, escortează un NPC dincolo, așa trece ziua și se umple cufărul cu dubloni. Dubloni pe care îi vei investi în diverse clădiri de pe insula mumă. Un alchimist nebun, câteva barăci de unde poți recruta nelegiuiți, acestea sunt doar câteva sunt câteva dintre lăcașurile de cult pirateresc care îți vor înghiți averea proaspăt acumulată. Comerțul a picat la montaj, dar presupun că nu te-ai făcut pirat doar ca să muți mirodenii și rom de la o insulă la alta. Scopul sforțărilor tale piratești este, din câte am înțeles, să unești facțiunile de pirați și să domnești peste ele ca un adevărat Rege al Piraților de Apă Sărată Din Caraibele Virtual și 3D. Și să-i căpăcești cum se cuvine pe legendarii Pirați ai Golfulețului Negru. Mari bagabonți acești pirați. Cea mai mare parte din timp o vei petrece pe apă, ca un adevărat lup de mare. Acolo, lucrurile sunt cât se poate de simple. Cârmești nava cu WSAD și cred că mai sunt două taste (eu am folosit mouse-ul) care declanșează tunurile de la tribord sau babord. Fiindcă avem de-a face cu un arcade pirateresc, detaliile precum viteza și direcția vântului, de exemplu, au picat la montaj. Timpii de încărcare pentru tunuri sunt mici, nava se repară instant (presupunând că ai un repair kit, care e un fel de poțiune de viață pentru navă), deci luptele sunt foarte rapide, pline de acțiune și n-o să-ți petreci câteva ore, ca într-un simulator naval dovedit, aducându-ți nava în poziția perfectă pentru lovitura perfectă. Arcade pentru câștig. Pe uscat, jocul se transformă într-un action RPG (RTS când ai în subordine trupeți recrutați din clădirile de care spuneam mai sus) foarte rudimentar, familiar celor care au apucat să joace Corsairs sau Cutthroats (ambele din 1999). Ca să fiu sincer, plimbăricile pe uscat m-au enervat cel mai tare. Un AI cam suspect și câteva bug-uri mi-au cam tăiat pofta de invazii terestre, dar presupun că nu e ceva cu care nu te poți obișnui dacă ai mai multă răbdare decât mine.



## Marea e o amantă crudă

Pirates of Black Cove nu e un joc prost, dar nici ceva nemaivăzut. Plus că, deși are câteva elemente în plus față de hitul piratereșc al lui Sid Meier, parcă îi lipsește zvâcul acestuia și n-a reușit să mă prindă cum a făcut-o E.Y.E, de exemplu (știu că nu e cu pirați, dar e exemplul clasic de joc de buget, ciudat rău și plin de bug-uri, dar care are acel CEVA). De obicei găsesc o scuză să mai butonez puțin jocul când Kimo mă bate la cap să predau naibii review-ul, dar acum am tăcut mîlc, m-am dezlipit de joc cu ușurință și m-am pus pe treabă. Unde mai pui că nici n-am depășit spațiul alocat. Cât i-aș da pe o scară de la r la Arrrrr? Aș spune trei de r și un Ahoy! cu jumătate de gură. Dar asta doar pentru că îi pot ierta multe unui joc cu pirați, am terminat deja de vreo patru ori Sid Meier's Pirates și mi-e frică să mă apuc de Age of Pirates 2 (modat, of course) în pragul olimpiadei de toamnă. Dacă n-ați jucat încă Sid Meier's Pirates și îl găsiți mai ieftin pe undeva (adică sub 20 de euro cât costă Pirates of Black Cove), navigați alături de el până se mai ieftinesc puțin pirații paradoxieni.

■ cioLAN



### VERDICT LEVEL

+
- pirați
- amuzant

–
- bug-uri
- devine plictisitor

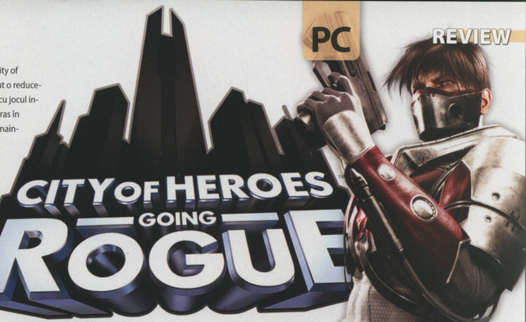
**PE SCURT:**
Pirates of Black Cove este un joc simpatic, chiar amuzant pe alocuri, bun pentru momentele de plictiseală maximă, dar n-are vână. Ouă. Ghiulele, cum vreți voi. Încercați demo-ul înainte să porniți la cumpărături.

**6.5**

**Gen** Arcade/Strategie **Producător** Nitro Games **Distribuitor** Paradox Interactive **Ofertant** GamersGate.com / store.steampowered.com **ON-LINE** blackcovegame.com

**CERINTE MINIME:**
**Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2GB **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

**ALTERNATIVA SID MEIER'S PIRATES!**
Regele casual-ului piraterésc. Pentru o experiență mai complexă (și completă), încercați Age of Pirates 2 cu Combined Mod. Serios, nu vă apucați de el nemodat.




Iată că acum, cu o lună-două înainte ca City of Heroes să devină free2play, Steam a făcut o reducere surpriză la expansionul de față cu tot cu jocul inclus, ce m-a făcut să-l încerc și eu. M-a atras în primul rând faptul că jocul arăta bine și înainte, așa că încercam să-mi imaginez cum arată acum. Și nu am fost dezamăgit.

City of Heroes a fost și este un joc cu o piață destul de redusă în Europa, care însă în mod surprinzător, a crescut în loc să scadă. Normal, cu asta au de a face și diferitele inițiative pe care mai puțin vechiul și mai mult noul management al jocului le-au avut. Acestea au constat în renumitul Architect expansion, urmate de deschiderea jocului față de tendințele moderne - comerț cu obiecte virtuale, colecții, achievementuri etc. Dacă ar fi să-l clasăm într-o tendință specifică, susțin în continuare că City of Heroes este Eve Online-ul jocurilor cu super-eroi. Motiv pentru care a și rămas pe piață.

Going Rogue este un expansion destul de serios, care pe lângă ajustarea la zi a engine-ului grafic, distrugerea frame-rate-ului și pregătirea terenului pentru viitoarea Mocalizare, a introdus ditamai facțiunea în joc, cu zonele e, cu orașele ei cu poveștile ei și cu toată nebunia aferentă. Când îți vei crea personajul vei observa că pe lângă Hero sau Villain acum poți să te faci Pretorian, care de fapt ești un fel de erou gri, neutru, indecis. De fapt întreaga lume și poveste e gri, pentru că nu ști cine e bun, cine e rău, cine a greșit, cine nu. Și peste toate, s-a introdus un sistem decizional, în care poți alege dacă vrei să fi de partea președintelui sau de parte rezistenței. Periodic te poți răzgândi sau acționa ca agent dublu. Conceptul e foarte interesant, însă gamplay-ul este exact același. Nu zic că e rău, ci că dacă au jucat vreo câteva personaje în trecut, în afară de niște orașe fascinante, mobi noi, costume faine și na, personaje din milioane de poligoane, nu prea ai ce gusta. Evident, dacă


Această reclama nu e teroristă

ești ceea ce unii numesc dependenți alții pasionați de MMO-uri, atunci e clar că tot ceea ce am enumerat este suficient pentru o nouă aventură de câteva luni. Io însă am cam îmbătrânit și prefer un alt tip de Old School.

Am observat că dată fiind această schimbare radicală, lumea e ușor confuză relativ la ceea ce are de făcut. În plus, observ un număr infinit de servere goale care probabil așteaptă jucătorii care vor veni peste două luni. Așa că dacă intrați, aflați mai bine care va fi serverul Premium, altfel veți avea parte de o mulțime de jucători noi în curând, care vor exploda și sufoca serverele.

Acum, pentru cei care nu sunt familiari cu acest MMO, în opinia mea City of Heroes este unul dintre cele mai reușite MMORPG-uri de pe piață, nu numai din categoria sa. Alături de nume gen World of Wacraft, Eve Online, Guild Wars sau Anarchy Online, City of Heroes a reușit să acumuleze în cei 7 ani de existență o cantitate enormă de conținut. Abordând tema asta a super eroilor, cu un gameplay relativ simplist care, culmea, nu s-a orientat înspre acumularea de piese de echipament și arme, jocul pur și simplu nu a putut fi detronat. Champions Online de exemplu nu a avut absolut nici o șansă. DC Online se zbate din răsputeri să se facă cunoscut și să atragă useri. Și nu merge, pentru că un jucător de City of Heroes, rămâne un jucător de City of Heroes, indiferent pe unde migrează în perioadele de plictiseala. La primul expansion, toți ne întoarcem măcar pentru o lună.

Un lucru care m-a cam frustrat a fost verificarea locației ori de câte ori IP-ul meu variabil de provider a variat, ca să zic așa. Când am făcut prima verificare, în loc de "What is the color of yout car" am citit "What is the color of your cat", așa că am devenit foarte confuz. Tase, motanul, are diverse


Sunt unul dintre cei 15%...


Autoturismele erau cele care lipseau din Praetoria

culori prin blană, așa că am tot încercat diferite nume de nuanțe până mi-am blocat contul. Ca urmare, am fost întrebat de NCSoft un milion de întrebări, inclusiv numărul de la papuci și a durat circa o săpt. jumate ca să-mi recuperez contul. Așa că gijă mare, nu numai la propriul nivel de inteligență cât și la typo-uri.

■ **Locke**

## VERDICT LEVEL

**+**
- noua grafica
- continutul
- comunitatea

**–**
- frame rate-ul
- accesul la cont
- viitoarea comunitate

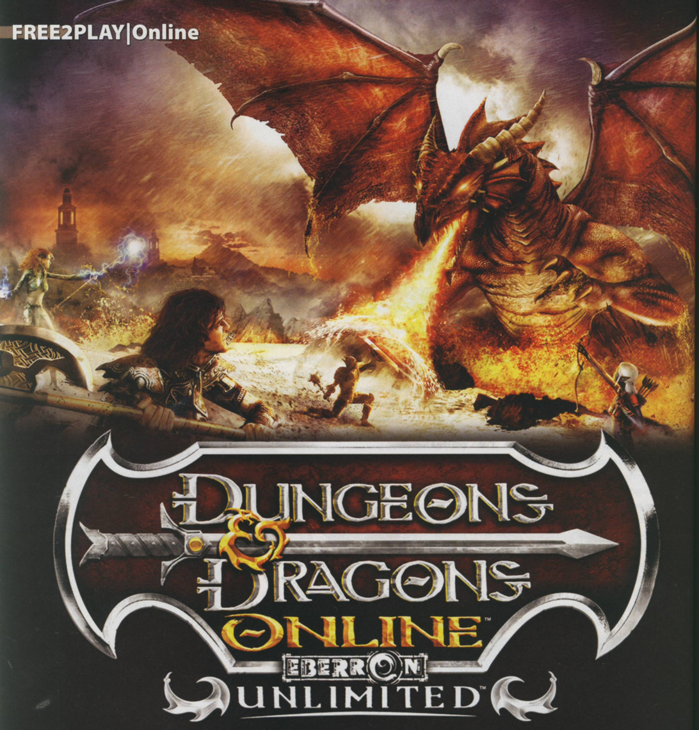
**PE SCURT:**
Pentru un jucător consacrat, acest expansion este unul bine venit, care aduce un pic de varietate. Pentru un jucător nou însă, are valoare doar în contextul in care nu va fi nevoit să plătească pentru el. Jocul are și așa suficient conținut.

**8**

**Gen** MMORPG **Producător** Paragon Studios **Distribuitor** NCSoft
**Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** goingrogue.eu.cityofheroes.com

**CERINTE MINIME:**
**Procesor** P4 2GHZ **Memorie** 2GB **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

**ALTERNATIVA CHAMAPIONS ONLINE/DC ONLINE**
Puteți alege orice alternativă din lista de mai sus, și mă refer la Chamapions Online sau DC Online. Ceva fun o să aveți acolo, asta în cazul in care jocurile astea or să mai existe la data la care acest articol o să vă pice în mână




## De la hârtie şi zaruri la MMO(ca)RPG

Presupun că aţi mai auzit până acum de faimosul Dungeons and Dragons, jocul „pen and paper" al Wizards of the Coast. Dacă nu, iată-n două cuvinte cam despre ce e vorba: Dungeons and Dragons este un joc de aventuri, unde unul dintre jucători (aşa-numitul Dungeon Master) construieşte povestea prin care ceilalţi jucători (de obicei 4 sau 6) îşi croiesc drumul cu sabia, vraja, şperaclul şi cuvântul dulce. Totul se joacă după cum numele spune, cu hârtia şi creionul, singurele ustensile necesare fiind câteva zaruri cu mai multe feţe (de la 4 până la 20) şi cunoaşterea regulilor, care pot fi destul de copleşitoare pentru un novice, căruia îi vor părea multe şi complicate.

### Lost in translation

În decursul timpului au fost făcute mai multe jocuri video pornind de la regulile D&D, cel mai faimos fiind probabil Baldur's Gate. Merită menţionate şi altele, precum Icewind Dale, Neverwinter Nights, Pool of Radiance, Temple of Elemental Evil, Knights of the Chalice.

Dacă unele din aceste jocuri urmau reţeta originală, în care lupta se desfăşoară „turn-based", altele au încercat cu mai mult sau mai puţin succes să facă trecerea la un stil mai dinamic, „real-time", probabil mai potrivit pentru un joc pe calculator.

Iată că vine anul 2006 şi o firmă numită Turbine Entertainment Software, deja faimoasă pentru titlul Asheron's Call, lansează o variantă online a popularului joc tabletop.

Game designul, realizat de o echipă de 4 oameni în colaborare cu Wizards of the Coast, face o trecere foarte reuşită de la sistemul original al jocului p&p (pen and paper), cu nişte modificări esenţiale ca trecerea sistemului de vrăjit de la modul un număr de vrăji/zi, la un sistem „mana-based", clasic de acum în jocurile pe calculator, precum şi trecerea unui număr de atacuri/tură într-un sistem bazat pe frecvenţa atacurilor (sună similar, dar schimbarea e destul de mare).

Până la urmă, adaptarea feluritelor skill-uri/vrăji/atacuri/ş.a.m.d. este una reuşită, motorul jocului permi-


Biciuitorul de minți


Care din voi mi-a furat mobilu', dracilor ?

țând butonacilor să se simtă aventurieri care-și văd de treburile eroice împreună cu alții asemenea lor, prin Stormreach, orașul în care (sau în jurul căruia) se desfășoară toate misiunile din joc (asta dacă nu luăm în considerare alte planuri de existență, bine-nțeles...).

## Pe-un picior de play...

Că veni vorba de Stormreach, merită menționat că DDO se desfășoară în campania Eberron dezvoltată de Wizards of the Coast pentru versiunea p&p de Dungeons and Dragons, ceea ce e o schimbare plăcută pentru cei care au mai jucat jocuri bazate pe acest sistem, majoritatea plasate în campania (de-acum faimoasă) Forgotten Realms.

Jocul nu prezintă o „poveste" de bază, ci mai degrabă o serie de „adventure packs", fiecare în sine o poveste mai mică, formată din mai multe misiuni, astfel că jucătorul poate să-și aleagă propria cale prin joc. DDO nu are nici măcar un soi de ultim scop. Asta dacă nu vedeți în a acumula experiență, bani și felurite artefacte sau, cu alte cuvinte, putere, un scop în sine.

Dacă asta vă sugerează că scopul jocului este de fapt acela de a vă distra într-o lume deschisă aventurii, atunci gândiți ca mine. Așa ajungem la principala problemă a acestui joc: populația jucătorilor.


Ochilă, tu ești ?


La plimbare prin criptă

## Vox populi, vox MMO

Modul în care se desfășoară jocul este pe „instanțe", respectiv, după formarea unei găști (aka party), fiecare misiune este între acea gașcă și diverșii monștri, alți jucători nu au acces. Partea de „PvP" este foarte slab reprezentată, și asta doar prin dueluri sau arene care se găsesc în crâșme; acest lucru nu deranjează prea mult datorită naturii jocului: de obicei, un personaj care face treabă în PvP nu e de prea mare folos în misiuni Player vs. Environment și vice-versa.

Ca nou-venit în Stormreach, vă începeți aventura creând un nou personaj. Deja din acest punct sau poate cel mai mult aici, veți întâlni dificultatea de a corela mecanica din spatele jocului, derivată din versiunea p&p, și ce v-ați aștepta de la un MMO; diversele abilități, „skill"-uri și „feat"-uri, majoritatea familiare celor care au mai jucat ceva bazat pe versiunea 3.5 de Dungeons and Dragons, nu sunt foarte intuitive pentru cineva care nu are idee cum se joacă așa ceva și, dacă mergeți bazându-vă pe intuiție, rezultatele vor fi foarte nesatisfăcătoare, chiar frustrante. Asta se întâmplă datorită faptului că mecanismele din spatele jocului sunt simple, fiind menite original să fie jucate de oameni fără un calculator la-ndemână, doar cu hârtie și creion, și asta repede, fără bătaie de cap. Ca atare, un punct aici sau un punct dincolo poate duce la diferențe dramatice în eficiența personajului vostru, într-un mod care nu e evident dacă nu știți ce faceți.

## Unde-s mulți, role play-ul... crește?

Pe deasupra, DDO este ceea ce se numește de obicei un CRPG, cooperative role playing game. Asta înseamnă că diversele profesii din joc sunt foarte specializate, nu vă așteptați să fiți auto-suficienți. Fiecare personaj este menit să îndeplinească un rol într-o echipă, de exemplu tank, adică cel care are rolul să atragă atenția monștrilor și să supraviețuiască „dragostei" acestora, sau crowd control, menit să țină monștrii ocupați/paralizați etc., sau healer, dps, trap monkey, buff bot ș.a.m.d., toate aceste roluri fiind funcționale într-o echipă,


Șarmând elementele focului






Şarmând giganţi


Şarmând schelete


La taifas cu hobbiţii


Portul din Stormreach

dar insuficiente de unul singur.

Pentru a da jucătorilor o măsură de independenţă, băieţii (şi fetele) de la Turbine au introdus „hirelings", adică nişte NPC-uri pe care le puteţi recruta să vină cu voi în misiune şi să îndeplinească un anumit rol. De exemplu, dacă aveţi un barbar fioros care taie totul cu toporul lui imens, vă trebuie un cleric care să vă vindece rănile pe care le veţi suferi – nimic mai simplu, luaţi un hireling şi veţi putea juca „solo" prin unele misiuni mai puţin dificile dacă nu sunt multe capcane care vă pot face bucăţi sau nu aveţi nevoie de anumite farmece specifice pentru a supravieţui ori nu sunt foarte mulţi arcaşi la care nu puteţi ajunge uşor, caz în care fie luaţi un alt fel de hireling, fie faceţi o echipă pe bune.

Ca să nu vă bag în sperieţi cu toată vorbăria asta despre reguli, voi menţiona că Turbine a inclus o mică opţiune în dezvoltarea personajelor prin aşa-numitele căi predefinite, care vă scutesc de înţelegerea prea detaliată a regulilor jocului, personajele fiind create şi evoluând printr-o simplă apăsare de buton, în loc de alegerea abilităţilor/skill-urilor din liste imense. Pe scurt, îngăduie novicilor să se bucure de joc fără să înţeleagă exact ce se întâmplă; totuşi, merită să menţionez că, până la urmă, veţi vrea să înţelegeţi ce se-ntâmplă „în spatele cortinei", ceea ce ar putea duce la o creştere dramatică a eficienţei personajului vostru.

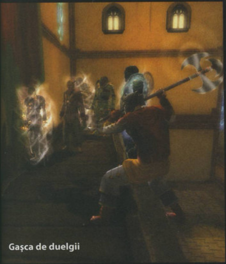
Ca în orice team-based MMO, jocul este doar atât de bun ca jucătorii care-l joacă, şi aici din păcate DDO suferă din greu. Lipsa de popularitate a sistemului Dungeons and Dragons în afara Statelor Unite ale Americii face ca acest joc, dificil de înţeles fără experienţă anterioară în versiunea p&p, să aibă o populaţie formată în cea mai mare parte din copii din „State", care joacă pentru experienţă sau fac „farming" de artefacte, ceea ce duce la un mod de a juca repezit, trecând repede prin misiuni fără să stea să asculte foarte inspiratele descrieri ale povestitorului sau să aprecieze diversele zone foarte bine realizate, ca o criptă din care sar zombii şi vampirii la tot pasul, ori măcar să lase specialistului echipei timp să dezamorseze capcanele din misiune (şi cu atât mai puţin timp să pună nişte capcane pentru a uşura masacrarea anumitor găşti mai puternice).

Acest mod de a juca, imposibil fără o foarte bună cunoaştere a misiunilor şi a unui oarecare grad de „power play" (adică exploatare la maximum a posibilităţilor jocului şi/sau diverse scăpări în echilibrarea regulilor), a fost numit în mod foarte inspirat de populaţie „zerging", luând maniacul care plonjează direct prin capcane, mingi de foc sau hoarde însetate de sânge care urlă tot timpul (câteodată la propriu, nu doar tastând în chat) că toţi ceilalţi din echipă sunt nişte „noobs" faţă de el şi comparându-l cu zergul însetat de sânge din Starcraft care sare plin de zel în primul minigun, doar-doar va reuşi să mai măcărească ceva.

Personal, cele mai plăcute momente prin DDO le-am avut în compania unor oameni cu maturitatea necesară


Ia dragonu' la bătaie !


Şi-nc-o dată măi flăcăi!


Gaşca de duelgii


La naiba, mi s-a rupt ghiozdanul


My kong-fu is strong

ca să se poată bucura de acest gen de joc, atunci când ne găseam drumul prin misiuni pe care nu le mai jucaserăm nici unii din noi; ce-i drept, clericii aruncau cu învieri în noi din greu, dar în ciuda acestui fapt, ne distram foarte mult, bâjbâind printre capcane şi vrăjitori letali.

## Gratis şi nu prea

Ca orice MMO decent, DDO vă sapă la portofel dacă vreţi distracţie; deşi apare sub premiza de a fi un joc gratis, DDO, la fel ca multe alte jocuri similare, oferă doar o mică parte din conţinutul său fără o contribuţie financiară. Această contribuţie însă nu este exagerat de mare deşi, dacă ar trebui să-l compar cu alte jocuri, gen The Lord of the Rings Online sau Runes of Magic, nu oferă un procent prea mare de conţinut la dolar, ca să nu mai vorbesc de comparaţia cu Guild Wars, joc care, deşi nu apare sub titlul de „free-to-play", oferă foarte multe ore de joc la un preţ mic.

Totuşi, cu toate acestea spuse, preţul jocului nu este mare, în special considerând faptul că, pe măsură ce jucaţi, veţi câştiga puncte din care pot fi cumpărate noi misiuni/rase/etc.

Să trecem la oarece informaţii mai tehnice, de felul lor: motorul grafic al jocului nu este tocmai performant, iar realizarea grafică nu este cea mai strălucită pe care am văzut-o, raportat chiar la standardele din 2006. Totuşi, motorul îşi face treaba decent, iar pentru o integrare bună în atmosfera jocului, aveţi nevoie de o bună doză de imaginaţie.

Ca exemplu pozitiv pot să dau realizarea diverselor vrăji/efecte; astfel, dacă eşti cumva afectat de orbire, ecranul devine pur şi simplu negru, dar poţi bâjbâi după monştrii care te atacă şi nu eşti chiar lipsit de apărare, deşi pericolul să cazi de pe o stâncă poate să apară pe ici, pe colo. La fel, o vrajă numită „hypnotic pattern" produce o sferă plină de culori care se învârt peste tot, iar dacă intri în ea, e cam greu să-ţi dai seama ce se întâmplă în jurul tău. Foarte bine realizate sunt şi diversele ceţe sau furtuni, ceea ce e de apreciat şi ajută mult la atmosferă.

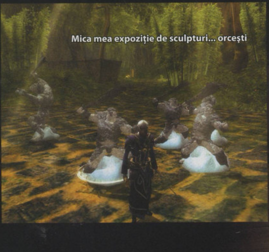
Tot sub aspect tehnic, intervine o altă mare problemă a acestui joc, şi anume suportul tehnic. Mie personal mi-a fost foarte dificil să investesc o sumă în acest joc pentru simplul motiv că majoritatea metodelor de plată fie funcţionează doar în America de Nord, fie nu funcţionează cum trebuie, interfaţa lăsându-te cam în ceaţă. Ca exemplu, am încercat mai multe luni în şir să pun nişte bani folosind PayPal, în tot acest timp singurul mesaj fiind că sistemul este „temporar" nefuncţional, iar echipa de suport nu oferă mai mult decât mesaje generice de răspuns, care nu au legătură cu problema semnalată. Toate acestea se adaugă la multe alte probleme, aproape toate forumurile informând la unison că echipa de la Turbine nu ajută pe nimeni.

Din acelaşi punct de vedere, al suportului tehnic, merită menţionată şi calitatea cel puţin slabă a manualului; practic, dacă vreţi să jucaţi DDO bine, învăţaţi Dungeons and Dragons 3.5 un pic şi apoi petreceţi ceva timp pe forumuri şi pe canalul de advice al chat-ului ca să înţelegeţi cum funcţionează jocul de fapt. Manualul oferit de Turbine vă lasă cu mai multe întrebări decât răspunsuri, ca să nu mai vorbesc de descrierile beletristice, atât din joc, cât şi de pe site, precum şi de ocazionalele abilităţi/vrăji care nu fac ce v-aţi aştepta citind descrierile din joc.

În concluzie, dacă vă surâde ideea de a face pe aventurierul într-o lume plină de mister şi surprize mai mari sau mai mici (aici vreau să spun că surprizele pot varia de la un gigant cât blocu' până la un mic păianjen otrăvitor) şi nu vă deranjează prea mult să săpaţi după o echipă satisfăcătoare (în vreo lună aţi putea avea un grup de prieteni destul de larg ca să aveţi tot timpul pe cineva cu care să vă jucaţi cum vă place), încercaţi DDO. La urma urmei, jocul oferă destul de multă distracţie chiar şi fără o investiţie financiară, deci merită un test.

■ **Elessar**




Mica mea expoziţie de sculpturi... orceşti



# King's Bounty Legions

## Facebook of Might and Magic

Utilizatorii Facebook sunt Legiune. Citiți articolul Larei pentru o sfântă statistică. Acolo veți afla câți utilizatori există, câți se joacă și câți se înfig orbește la microtranzacții, ca nu carecumva să li se mănânce cartofii din Farmville. Astfel, veți vedea de ce Facebook-ul începe să fie privit nu numai ca o rețea socială, ci și ca o platformă de gaming extrem de profitabilă. Curiozitatea m-a îndemnat să sondez misterele arcane ale gaming-ului pe Facebook, dar într-un final, sătul să fiu informat la fiecare 10 minute că la ferma lui Ilie s-a făcut țelina cât oul de diplodoc și pătrunjelul cât baobabul, am blocat cu ură orice înseamnă joc pe Facebook, păstrându-mi astfel statutul de jucător selectiv și serios care nu are timp de pierdut cu neserioșii de pe Facebook. Glumesc, desigur, am foarte mult timp liber, dar jocurile de Facebook n-au reușit să mă convingă că merită sacrificiul. Asta până luna trecută, când am aflat (cu întârziere) că Nival și KranX Productions (Hammerfight, îl găsiți pe Steam) au transformat una dintre strategiile mele favorite în joc de Facebook. Din nou, curiozitatea (încă n-am primit ordin de la stăpânire să scriu jocuri de Facebook), la care se adaugă și masochismul care te îndeamnă să duci la capăt un joc care nu-ți spune absolut nimic doar pentru a-l bălăcări pe forumuri la zece minute după ce l-ai terminat, m-au împins să încerc King's Bounty: Legions. O decizie care, în lumina veiozei din nopțile pierdute în Legions și în întunericul financiar răspândit de un card gol, s-a dovedit a fi foarte inspirată.





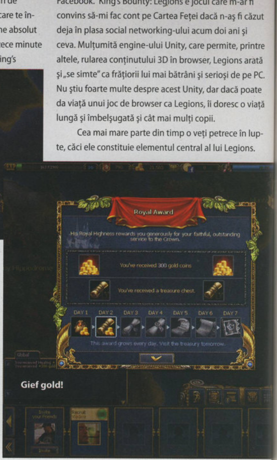
## The Book of Faces

Dacă ați jucat măcar un titlu din seria King's Bounty, adică Ăl Bătrân și de HOMM dătător, Legends, Armored Princess și Crossworlds, știți la ce să vă așteptați. Lupte pe ture, hexagoane și o armată de creaturi magice alături de care veți căsăpi alte armate de creaturi la fel de magice. Legions a făcut destul de puține compromisuri (microtranzacții, ugh!) pentru a mulțumi legiunile de „casuali" și, în opinia mea, poate sta cu fruntea sus alături de greii de pe PC. Sincer să fiu, nu mă așteptam la o asemenea tratație din partea unui joc de Facebook. King's Bounty: Legions e jocul care m-ar fi convins să-mi fac cont pe Cartea Feței dacă n-aș fi căzut deja în plasa social networking-ului acum doi ani și ceva. Mulțumită engine-ului Unity, care permite, printre altele, rularea conținutului 3D în browser, Legions arată și „se simte" ca frățiorii lui mai bătrâni și serioși de pe PC. Nu știu foarte multe despre acest Unity, dar dacă poate da viață unui joc de browser ca Legions, îi doresc o viață lungă și îmbelșugată și cât mai mulți copii.

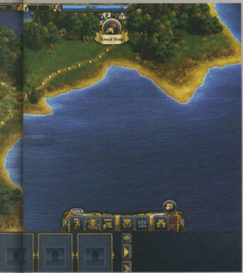
Cea mai mare parte din timp o veți petrece în lupte, căci ele constituie elementul central al lui Legions.




La magazin!




Gief gold!







Dușmanii.




Prietenii.

Partea de aventură a fost în locuită cu o hartă măricică înțesată cu orășele (denumite „noduri"), de unde recrutați creaturi și primiți quest-uri. Aproape toate quest-urile vă cer să eliminați o anumită armată pe care o găsiți, bineînțeles, tot în oraș. Pe măsură ce rezolvați quest-uri și creșteți în nivel, veți activa noi locații, noi quest-uri și noi trupe. Bătăliile sunt exact așa cum vi le amintiți din Legends. Se desfășoară pe ture, nu lipsesc nici preaiubitele hexagoane și nu se câștigă singure cu clicuri la întâmplare, ci necesită o cunoaștere măcar superficială a punctelor forte și a slăbiciunilor propriilor trupe și ale inamicului. Într-un cuvânt, tactică. Mai ales la început, când banii sunt puțini și oferta de creaturi e limitată. Dacă vă dau banii afară din casă și nu veți rămână sărac lipit niciodată dacă vă folosiți armata cu cap, puteți îmbunătăți trupeții, iar upgrade-ul rămâne chiar dacă pierdeți tot stack-ul și recrutați altul. Pentru cei mai sociabili dintre voi (adică toți, altfel ce căutați pe Facebook), Legions a introdus multiplayer-ul și acum vă puteți măsura forțele cu generalii vecini și/sau prieteni.

Magia e și ea prezentă sub forma clasicelor pergamente cu vrăji (aș folosi Scrolls, dar mi-e frică de Bethesda). Pentru a încuraja microtranzacțiile, vrăjile fac parte din categoria „consumabile". Căci pe Facebook nu există mana. Doar Facebook Coins și stamina, dar despre ele puțin mai târziu. N-aș putea spune că am simțit lipsa unui sistem de magie care consumă mana, nu bani, dar de obicei nu mă bazez pe vrăji în jocurile de gen și prefer să le folosesc cât mai rar, și doar în momente cheie. Jucătorii care apreciază magia mai mult decât mine au motiv să strâmbe puțin din nas, dar nici pentru ei dracul nu e atât de negru, căci vrăjile nu costă chiar o avere (pot fi cumpărate cu aur din joc, ba mai și primești câteva ca răsplată pentru quest-uri terminate) și, cu puțin efort, poți folosi magia destul de des fără să cheltuiești un singur leuț real. Sau cel puțin așa pare la nivelul 10 (la atât am ajuns în momentul de față).

## Banul e ochiul Facebook-ului

Libertatea de mișcare e limitată de stamina. Cu excepția PvP-ului, majoritatea acțiunilor costă. O luptă „consumă" cinci puncte de stamina, deplasarea între două orașe adiacente înghite trei puncte, recrutarea costă și ea, deci te poți trezi foarte ușor că, după o oră de joc, nu mai poți face nimic și trebuie să aștepți să ți se regenereze stamina (un punct la fiecare cinci minute). E un adevărat inconvenient dacă ai foarte mult timp la dispoziție. Și aici ai mai multe posibilități. Fie te reapuci de muncă, la îndemnul nu prea prietenos al șefului, fie îți trimiți armata în patrulare și te reapuci de muncă. Sau apare comersantul cu microtranzacțiaaaaaaa, neamule!!. Care îți poate vinde o poțiune de stamina. Doar cu bani reali. Până în acest moment, n-am găsit o sursă de poțiuni de stamina decât șopul care acceptă doar valută reală, nu aur din joc. Patrularea, am uitat să vă spun, e o metodă drăguță de a-ți „parca" eroul cu folos în timp ce tu faci altceva. Pe parcursul unei patrule, eroul are diverse encounter-uri în urma cărora câștigă bani și obiecte. Foarte drăguț, cu o mică excepție. Singura patrulă gratuită e cea de-o oră, iar câștigul de pe urma ei este minuscul, mai ales că există o perioadă de așteptare între două patrule. Pentru cele de trei, șase sau douăsprezece ore, trebuie să cumpărați o licență de ranger. Cu Facebook Coins. Sau să așteptați ca un quest să vă dea una (eu am găsit un singur quest). Pentru a mări numărul de encounter-uri (și răsplata, desigur), aveți nevoie de altă licență. Costă și ea. Dorești să vezi exact compoziția unei armate dușmane? Cumperi o licență de cercetaș (scout license). Cling! Facebook coins. Primești câte-un sample gratuit (vorba vine, gratuit, că tot trebuie să termini un quest pentru el), dar foarte rar. Sunt atât de multe obiecte pe care trebuie să dai bani încât, dacă ești mai grăbit de felul tău, te simți limitat și îți vine la un moment dat să cheltui niște bănuți doar să treci naibii o dată la nivelul următor. Și o meriți! Bineînțeles, dacă ești un individ relaxat, care are tot timpul din lume și nu simte nevoia să arate celor 4630 de prieteni cum a crescut el într-o zi ca alții în șapte luni, probabilitatea să te ușureze Facebook-ul de bani scade considerabil. Și voi sunteți tipi relaxați, pe care nu-i văd să arunce cu banii în Facebook. Totuși, cu toate microtranzacțiile lui peste prăjit, Legions rămâne unul dintre cele mai meseriașe jocuri de browser/Facebook pe care am pus mâna. Și parcă viitorul TBS-ului nu mai pare atât de negru. Atât. Fără notă, că e în beta.

■ **cioLAN**




O luptă!

# Zombotron

http://armorgames.com/play/12000/zombotron




Dacă vă e dor de un Metal Slug, un Contra sau orice alt run and gun, singura soluție rămasă sunt flash-urile. Iar unul din cele mai bune jucate de mine este Zombotron. Arme impresionante, mediu interactiv, zombi, roboți, schelete, strategie, sub-misiuni, mecanisme, ragdoll, atenție la detaliu și gameplay de bun simț. Z. le are pe toate și este o plăcere să-l joci. Ce este un run and gun? Așa cum puteți vedea și din poză, un 2D în care personajul împușcă tot ce intră în ecran. O subclasă a genului shooter. Erau multe înainte, dar erau oarecum frustrante din cauza controlului, trebuia să manipulezi și personajul și unghiul de tragere și focul, toate de la tastatură, joystick sau gamepad. Flash-urile au introdus însă și mouse-ul în ecuație, cu ajutorul căruia poți ținti oriunde. Jucate astfel, sunt mult mai accesibile și prietenoase, unii ar spune chiar prea casual. Ce este ragdoll? Simularea în timp real a felului în care un personaj/corp cade la pământ, este aruncat de o explozie, moare etc. Ce e casual? Of... Un titlu simplu și ușor de înțeles și jucat.

# Dolphin Olympics 2

http://www.kongregate.com/games/arawkins/dolphin-olympics-2




Mulți dintre noi preferăm flash-uri mai liniștite după un RPG, un action, o strategie mai greoaie sau într-un multitasking cinstit: film/muncă/teme + joacă. Ceva zen, scurt, de care să nu ne pese dacă nu ne iese. Care poate fi oprit oricând și jucat oricât. Aici se încadrează perfect Dolphin Olympics. Un joc care nu-ți spune nimic inițial, în care tot ce poți să faci este să plimbi un delfin prin apele relativ puțin adânci ale unei... lagune. Cu timpul însă, realizezi că sunt atâtea de făcut încât cele 2 minute per repriză acordate inițial îți par prea scurte. Ideea este să strângi cât mai multe puncte prin sărituri cât mai spectaculoase. Nimeni nu-ți spune însă că, dacă reușești să acumulezi destulă viteză, poți sări chiar și în afara atmosferei, acolo unde... surpriză. Deși liniștit, de multe ori prefer să explorez fundul oceanului și să strâng câți mai mulți pești în jurul meu, jocul se încinge rău de tot când încerci să-ți bați recordul de puncte sau să ajungi la... surpriză.

# Elephant Quest

http://armorgames.com/play/10606/elephant-quest

Am promis că nu mă voi atinge de stilul lui Jack, dar Misiunea Elefant se scrie singură pe acea direcție. Lânosul ți-a furat șapca de bowling și pleci să o iei înapoi. Cu laser-u-n spinare prin munți, peșteri și canale, nimeni nu-ți stă-n cale. Nivelul crește cât ai zice pește. Dacă credeați că elefanții nu pot sări, vorbi și împușca tot ce mușcă, vă înșelați. Ba mai mult, le place să se asorteze cu cheițe, balonașe și alte ornamente, inclusiv mega-lasere roz. Cum spunea și un coleg comentator de pe Kongregate: „la jumătatea jocului, mă simțeam ca o adolescentă care se uita în oglindă". Dar nici cu dialogurile NPC-urilor - de obicei alți elefanți colorați țipător, toți cu probleme mentale - nu ți-e rușine: „Mă jucam într-o peșteră plină de monștri îngrozitori când mi-am scăpat ursulețul de pluș." Titlul are cel mai incredibil arbore de abilități (skill tree) pe care l-am văzut și chiar îmi pare rău că nu pot anexa o a doua poză. Ar trebui să existe mai multe jocuri în care incredibilul să te bufnească-n râs la tot pasul.




# Rebuild

http://twotowersgames.com/games/rebuild-zombie

De multe ori însă avem chef de un joc greu, dar de niciunul din cele din colecție sau nou apărute. Ceva care să ne surprindă, dar de care, la fel bine, să nu ne pese prea mult. Rebuild este o strategie survival pe ture cu multe niveluri de dificultate. Pentru mine Greu (mai există și Ușor, Normal, Greuț și Al Dracu', dacă țin minte bine) creează exact atmosfera din The Walking Dead, plus puțin de Fallout, ceea ce e mare lucru. Începi din mijlocul orașului și încerci să-ți extinzi granițele micului tău fort și să-l eliberezi de zombi. Resursele sunt oamenii (care au și specializări, dar și moral) și mâncarea. Posibilitățile sunt enorme. Șansa de victorie, de la Greu în sus, mică. Pe principiul: dacă un rahat se poate întâmpla, atunci să fii sigur. Cu toate astea, gameplay-ul este corect și niciodată nu ai impresia că ești trișat. Fiecare încercare te învață ceva nou. Cum și când e mai bine să pleci în recunoaștere, când e bine să recrutezi, ce tehnologie să mai inveți, când să te aperi, când să ataci, când să te extinzi. Singurul joc în care mesajul „Astăzi nu s-a întâmplat nimic" te poate face să respiri ușurat.




ncv

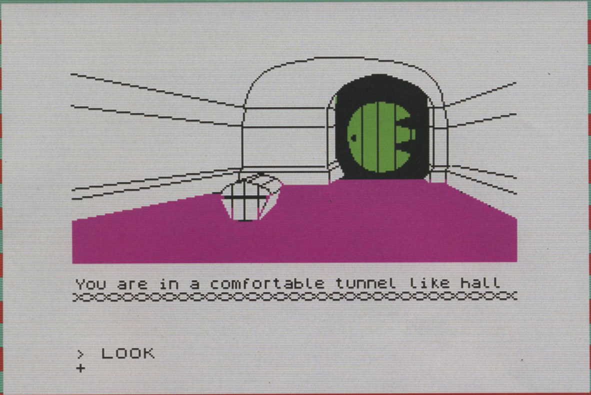



# Program: hobbit

„Crezi că ai să scrii cândva și despre un text-game pentru secțiunea LOAD"" ? Mi se par cele mai interesante jocuri din epoca specifică rubricii tale."

Sincer, speram să nu le observe nimeni lipsa, căci, ca orice om, am și eu (încă) un secret rușinos: nu m-am dat în vânt după acest gen de aventură. Cititul nu era o problemă, imaginație aveam, cred, din belșug, ba o mai și rupeam puțin pe engleză cât să pricep înțepăturile la adresa dublajelor ușor suspecte și foarte populare ale Irinei Nistor. Din nefericire, vârsta nu prea înaintată nu mi-a permis să apreciez cum trebuie frumusețea unui interpretor de comenzi (sau parser, există câteva diferențe, dar nu intru în detaliu acum) bine făcut. În engleză. Revenind la ficțiunea interactivă, i-am prins puțin gustul (deși nici acum nu mă omor după ea) mult mai târziu, prin facultate, când mi s-a interzis categoric să mai pângăresc PC-urile facultății cu un amărât de MUD pe care îl butonam în timpul meu liber (adică laboratorul de informatică), dar asta e cu totul și cu totul altă poveste.

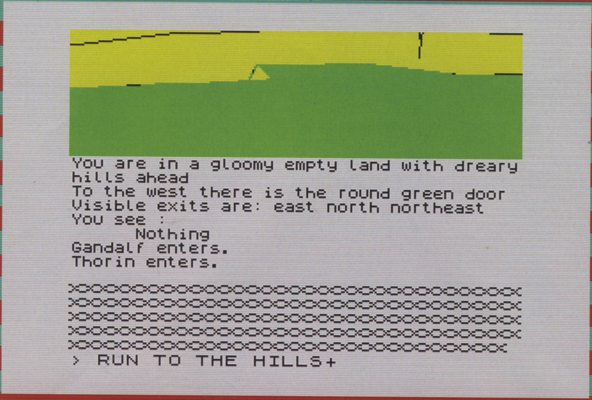
D BREAK - CONT repeats, 0:1




Bun. Am stabilit că e inadmisibil să ţii o rubrică de „vechituri" fără să pomeneşti măcar în trecere de aventurile în mod text specifice perioadei, deci voi aminti, în trecere, de bună seamă, de The Hobbit, unul dintre cei mai populari reprezentanţi ai genului şi singurul pe care m-am încăpăţânat să îl joc mai mult de un sfert de oră înainte să-i urez ceva de bine din tastatură şi să resetez HC-ul cu un pumn.

Fiindcă ştiu că numerele vă impresionează, The Hobbit a fost unul dintre primele jocuri de Spectrum, dacă nu chiar primul, care s-a vândut în peste un milion de exemplare. Sau cel puţin aşa grăieşte worldofspectrum-ul. E bine de ştiut, totuşi, că succesul nu s-a datorat în întregime popularităţii scrierilor lui Tolkien. Producătorii au muncit din greu pentru a-i da jocului o identitate proprie. Pentru început, The Hobbit avea unul dintre cele mai avansate parsere din perioada în care echivalentul vânătorii de pixeli era „ghiceşte sintaxa". Bineînţeles, pe-atunci habar n-aveam ce e ăla un parser avansat şi introduceam diverse construcţii gramaticale cât mai simple aşteptând să se întâmple ceva miraculos. Câteodată se întâmpla. Alteori, Thorin începea să cânte despre aur. Sau îmi spunea să mă grăbesc. De cele mai multe ori, jocul se prefăcea că nu mă înţelege. Doar ca să-mi facă în ciudă, ştiu. Acum, că am pus mâna pe un manual (worldosfpectrum e prietenul vostru) şi am luat contact cu câteva titluri Infocom (considerate tumneseii ficţiunii interactive), am reuşit să remarc frumuseţea Inglezei (Inglish) hobbit-ului cel interactiv. Şi o privesc cu alţi ochi, deşi e cam târziu.

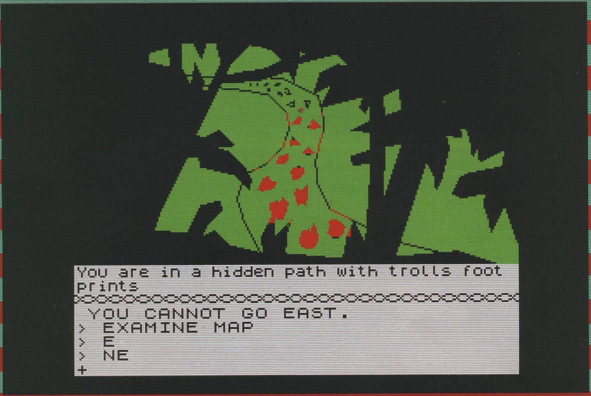
D BREAK - CONT repeats, 0:1




Pe scurt, în timp ce majoritatea jocurilor de gen operau cu construcții simple verb-substantiv (get beer, drink beer, game over), parserul lui The Hobbit permitea propoziții și câteodată fraze ceva mai complexe (cu adjective, adverbe, prepoziții etc.). În limita a 128 de caractere.

Aproape cât un post pe Twitter. Frumos. Ei bine, după ce reușeai să învingi bariera de comunicare (și era o barieră cam înaltă și solidă în lipsa unui manual), observai și alte „ciudățenii" care-au făcut din The Hobbit un joc oarecum imprevizibil, cu o mireasmă foarte, foarte discretă de sandbox. Și care, din păcate, deși contribuiau copios la atmosferă și gameplay, reușeau și să genereze situații neplăcute pentru un individ cu mai puțină răbdare, așa ca mine. NPC-urile aveau propriul lor program. Gandalf, de exemplu, hoinar cum îl știm, umbla brambura prin peisaj și făcea ce-l tăia capul. Se mai întâmpla uneori ca un NPC să aibă un acces de personalitate și să refuze în mod aleatoriu o rugăminte (comanda SAY TO THORIN "PICK ME UP", foarte importantă de altfel, s-ar putea să nu aibă întotdeauna rezultatul dorit, ceea ce te-ar putea face să crezi că nu e cea mai indicată metodă de rezolvare a unui puzzle). Mie nu mi s-a întâmplat (n-am trecut niciodată de subteranele goblinilor, nici după ce am găsit Inelul), dar am înțeles că, destul de rar, câteodată un personaj cheie reușea să moară pe parcursul aventurilor sale solo și adio final.

D BREAK - CONT repeats, 0:1




Acum vine lovitura de grație. The Hobbit nu s-a rezumat doar la text pentru a stimula imaginația aventurierilor virtuali. Aproximativ 30 de zone (din cele 50, parcă) erau frumos ilustrate. Grafică? În aventura mea text? Nu e blasfemie, măi. Deși probabil aș fi în stare să le reproduc în Paint și sunt complet lipsit de talent la desen, pe atunci desenele mi se păreau minunate. Și cred că datorită lor am strâns din dinți și m-am încăpățânat să-i croiesc drum lui Bilbo prin hățișul de text, încercând să evit cu grație capcanele gramaticii Ingleze.

N-am ieșit eu tocmai cu fața curată din povestea aventurosului Baggins, dar privind înapoi, recunosc că am avut pe mână un adventure al naibii de fain. Eram eu prea mic și prea român pentru el. Și atât, că vreau să mai încerc încă o dată să evadez din pușcăria goblinilor și să rezolv ghicitorile lui Gollum. Măcar acum...

0 OK, 0:1

■ cioLAN

# ACER Iconia Tab A500

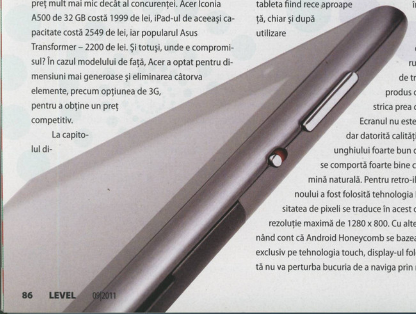
## Tabletă cu Android




Tabletele fac parte din cel mai în vogă trend la ora actuală. Oferind o experiență ideală în ceea ce privește navigarea pe internet și consumul de conținut digital în general, este greu să reziști unei astfel de achiziții.

Începând cu primul trimestru al acestui an, când Google a ajutat la includerea în tablete a variantei de Android optimizate pentru acestea, aproape toți producătorii de sisteme au preferat să creeze produse care aparțin acestui segment de piață. Logica era simplă: din moment ce Apple are un asemenea succes cu iPad și pe piață mai e loc, de ce să nu lansăm și noi una? Însă aproape toate tabletele actuale se străduiesc să supraviețuiască având aproape același preț ca iPad-ul, omițând că e nevoie de o combinație aproape perfectă dintre hardware și software pentru a avea o rețetă de succes. Cu Iconia Tab A500, Acer se pare că a gândit un pic mai bine variabilele pentru a atrage atenția posibililor cumpărători. Prețul este primul lucru pe care îl vedem la un produs, chiar dacă se întâmplă ca un set de elemente de design să ne ia ochii înainte de a căuta un posibil preț de achiziție. Conștientizând această particularitate, tableta intitulată scurt A500 are un preț mult mai mic decât al concurenței. Acer Iconia A500 de 32 GB costă 1999 de lei, iPad-ul de aceeași capacitate costă 2549 de lei, iar popularul Asus Transformer – 2200 de lei. Și totuși, unde e compromisul? În cazul modelului de față, Acer a optat pentru dimensiuni mai generoase și eliminarea câtorva elemente, precum opțiunea de 3G, pentru a obține un preț competitiv.

La capitolul dimensiuni, Iconia Tab A500 se apropie foarte mult de primul iPad. Din acest motiv, grosimea de 13,3 mm, cu o treime mai mare decât a celei de-a doua generații de iPad, se reflectă într-o senzație de disconfort după o utilizare extinsă, mai ales dacă luăm în calcul și cele 730 g asociate produsului, cu 130 grame mai mult decât iPad 2. În ceea ce privește designul, Acer a optat pentru utilizarea aluminiului eloxat aproape integral, singurele excepții fiind, desigur, ecranul și marginile de plastic care stau în mână în timpul folosirii tabletei. Această decizie a fost inspirată din două motive: disipă mult mai bine căldura, tableta fiind rece aproape în permanență, chiar și după 3-4 ore de utilizare continuă, și dă utilizatorului o senzație de trăinicie, de produs care nu se va strica prea curând.



Ecranul nu este remarcabil, dar datorită calității imaginii și unghiului foarte bun de vizibilitate se comportă foarte bine chiar și în lumină naturală. Pentru retro-iluminarea panoului a fost folosită tehnologia LED, iar densitatea de pixeli se traduce în acest caz într-o rezoluție maximă de 1280 x 800. Cu alte cuvinte, ținând cont că Android Honeycomb se bazează aproape exclusiv pe tehnologia touch, display-ul folosit în tabletă nu va perturba bucuria de a naviga prin meniuri sau pe internet. Pe spate este integrată o cameră foto de 5 MP cu bliț LED, iar în partea din față, în stânga sus, pentru video chat sau captură este prezentă o cameră de 2 megapixeli. La baza spatelui găsiți 2 grilaje aferente difuzoarelor stereo. Deși dinamica sunetului din boxe nu este remarcabilă, pentru a reproduce cum se cuvine o plajă mare de frecvențe, sunetul este clar și suficient de puternic încât să vă puteți uita la un film cu prietenii.

Pe margini, de jur împrejur, sunt, în ordine, butonul de oprire a rotației automate a ecranului, butoanele de ajustare a volumului, de power/închidere a ecranului, o mufă de căști, un port standard miniHDMI, portul dock proprietar Acer, o gaură de ac pentru resetarea forțată a dispozitivului, un USB host de dimensiune normală, un micro USB și o mufă de încărcare la priză. Ascuns sub un căpăcel, pe spatele tabletei puteți găsi un card reader pentru carduri microSD, care suportă dimensiuni până la 32 GB. În ceea ce privește dock-ul menționat mai sus, Acer a creat un docking station pentru acest produs care se poate achiziționa cu aproximativ 329 de lei și care are funcție de încărcare a tabletei, de audio out, iar ca bonus în pachetul docking stationului este inclusă și o telecomandă cu funcții de bază pentru a o utiliza, probabil, când țineți Iconia Tab conectat la TV.

La interior, hardware-ul din Iconia Tab A500 nu se diferențiază considerabil de alți concurenți de pe piață. Procesorul dual-core NVIDIA Tegra 2, de exemplu, este omniprezent în aproape toate tabletele cu Honeycomb, modelul de la Acer nefăcând excepție. În rest, Bluetooth 2.1, WiFi N, 1 GB RAM pentru a menține fluența în multi-



tasking și gaming și, nu în ultimul rând, senzori. Accelerometru, giroscop, busola digitală și GPS, toate sunt prezente și în A500.

Sistemul de operare preinstalat pe Iconia Tab A500 este Honeycomb 3.1. Deși au apărut în diverse colțuri ale lumii și iterații de Android 3.2, momentan cea mai răspândită printre tabletele de pe piață este versiunea 3.1. Chiar dacă sunteți utilizatori de Android pe smartphone, trecerea la Honeycomb nu va fi intuitivă. Lipsa butoanelor fizice și înlocuirea lor cu butoane virtuale, mutarea notificărilor din partea de sus în dreapta jos sunt doar câteva exemple de funcții care, chiar dacă sunt ușor de utilizat după o perioadă de timp, la început necesită o perioadă de adaptare. Interfața implicită de pe A500 este cea de la Google. Deși companii precum Samsung sau HTC au început să particularizeze interfața, Acer a optat pentru păstrarea interfeței implicite. Scurtături către aplicațiile preferate pot fi postate pe una din cele 5 pagini de desktop, iar dacă vă încântă informațiile în timp real, cu ajutorul widget-urilor, puteți avea acces oricând la feed-ul de Twitter, wall-ul de Facebook sau la căsuța de e-mail direct din ecranul principal. Acestea din urmă reprezintă unul din principalele avantaje față de utilizatorii de iOS (iPhone, iPad, iPod touch).

La capitolul autonomie, chiar dacă e departe de iPad, care prinde fără probleme 10 ore de utilizare intensă departe de priză, A500 face față fără probleme exploatării dintr-o zi de muncă. În traducere, indiferent dacă vorbim de gaming sau navigare pe internet wireless, vă puteți aștepta la o autonomie de la 7 ore și jumătate până la 8 ore, fără niciun minut de standby și fără a face un compromis la luminozitatea ecranului. La redarea de conținut video, dacă majoritatea formatelor de clipuri 720p nu au avut probleme, când am încercat să rulăm clipuri Full HD, aproape niciunul nu vrut să ruleze. De fapt, este un pic deplasat să rulezi filme 1080p pe un ecran a cărui rezoluție este egală cu 1280 x 800. În benchmark-uri, rezultatele au fost bune. Dacă vreți să comparați performanța tabletei Iconia cu orice altă „jucărie", gândiți-vă că în Quadrant Standard a obținut 1549 de puncte, în LinpackMulti-thread în 3,44 secunde a obținut 50,544 MFLOPS, iar în Single-Thread în 2,88 secunde a generat 19,129 MFLOPS. În RealPI, timpul necesar calculării unui PI cu un milion de zecimale a fost de 330,36 secunde. Cea mai recentă versiune de SunspiderJavascript 0.9.1 pe un iPad 2 a ajuns la final în 2040,2 ms, iar pe Iconia Tab A500 s-a finalizat în 2259,2 ms.

În definitiv, tableta A500 de la Acer nu este unul din cele mai compacte modele, însă reușește să impresioneze prin performanță, prin linii de design atractive și printr-o combinație de materiale de calitate care definesc un produs bine gândit.

**Ofertant:** Partenerii Acer **Preț:** 1769 lei – 16 GB, 1999 lei – 32 GB






# Epson Stylus Office BX625FWD

## Multifuncţional complet

Deşi trăim într-un univers în care conţinutul digital este foarte popular şi până şi cărţile le achiziţionăm în format digital mai mult decât pe hârtie, întotdeauna vom avea nevoie de un dispozitiv multifuncţional de încredere. Acesta ne ajută să transformăm colecţia de poze şi documente în JPEG, DOC sau PDF prin scanare şi tipăreşte documentele rapid când avem nevoie. BX625FWD de la Epson este un astfel de produs.

Deşi este gândit pentru utilizare intensă, pe un etaj de birouri de exemplu, modelul de la Epson din gama Office reuşeşte să atragă atenţia şi celor care doresc un dispozitiv performant acasă. Aruncând o privire de ansamblu asupra produsului, vorbim de un aparat care îndeplineşte patru funcţii: imprimare, scanare, copiere şi fax, care foloseşte la imprimare tehnologia proprietară Epson Micro Piezo şi apelează la 4 cartuşe cu cerneală Epson DURABriteInk. Ţinând cont că minimul de cerneală care poate fi împins din cartuş la un moment dat este de 2 picolitri, această cifră ar trebui să fie suficientă ca să vă daţi seama de precizia deosebită la tipărire a acestui model.

Pentru comunicare, Epson Stylus Office BX625FWD integrează atât clasicul USB, cât şi posibilitatea integrării în reţeaua locală folosind o conexiune Ethernet sau wireless, funcţii care se traduc prin posibilitatea imprimării de pe orice smartphone sau tabletă care ştie să recunoască o imprimantă pe LAN. Ţinând cont că la fel de importante sunt funcţiile pe care le puteţi apela direct din aparat, cei de la Epson au avut grijă să ofere acces rapid la tot ce poate să facă multifuncţionalul folosind o plajă de butoane distribuită pe secţiuni definite de câteva linii albe. Dacă pentru a vizualiza conţinutul înainte de imprimare şi pentru a naviga prin meniul de configurare puteţi folosi ecranul color de 6,3 centimetri împreună cu un set de taste direcţionale cu un „OK" în mijloc, pentru restul funcţiilor folosiţi butoanele din cadranul cu acelaşi nume. Photo este secţiunea pe care trebuie să o apelaţi pentru a interacţiona cu fotografiile de pe un card, stick USB sau aparat foto conectat pe USB prin PictBridge. Chiar dacă nu se laudă că ar fi o imprimantă foto, trebuie menţionat că BX625FWD a imprimat câteva fotografii de test cu multe nuanţe şi detalii într-un timp de aproximativ 20 de secunde pentru un format 10x15. Pentru copiere, apăsaţi butonul marcat COPY, iar dacă nu vreţi să intraţi în amănuntele acestei funcţii, puteţi foarte uşor să alegeţi alb-negru sau color şi operaţiunea s-a declanşat. Chiar dacă puţini dintre voi mai folosiţi sau aţi folosit vreodată funcţia de fax, după ce l-aţi legat la o linie de telefonie compatibilă, folosind tastatura numerică şi butoanele de iniţiere/închidere apel, când veţi fi nevoiţi să trimiteţi o hârtie în acest format, nu veţi întâmpina probleme. În ceea ce priveşte scanarea, deşi din computer puteţi folosi aplicaţia preferată, interesant este faptul că puteţi scana un document şi fără PC sau Mac alegând din multifuncţional ca destinaţie a fişierului scanat un stick USB sau un card SD.

Liniile de design care îl definesc nu sunt deosebite, însă denotă profesionalism, iar combinaţia de negru mat şi acrilic a fost aleasă pentru ca dispozitivul să poată fi integrat cu uşurinţă în orice cadru.

La capitolul performanţă, specificate sunt până la 38 de pagini pe minut, iar dacă vreţi un nivel de calitate sporit, până la 15 ppm. Alte detalii importante sunt: modul de operare silenţios, dimensiunea compactă în raport cu numărul de funcţii şi faptul că reuşeşte să imprime sau să copieze foi A4 faţă/verso într-un timp foarte scurt. Să fie oare cei aproximativ 750 de lei un preţ rezonabil?

**Ofertant:** Partenerii Epson **Preţ:** 750 lei









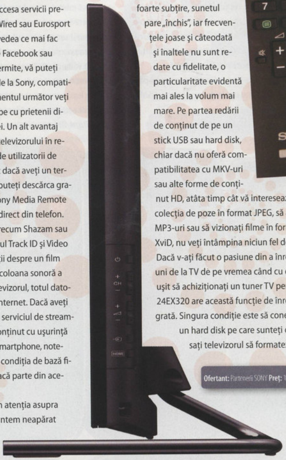
# SONY KDL-24EX320

## LED TV ieftin şi bun

Chiar dacă goana după panouri de dimensiuni exagerate de peste un metru în diagonală a lovit aproape toate clasele de utilizatori, indiferent de bugetul alocat achiziţionării unui televizor şi de perimetrul camerei căreia îi era destinat, există şi excepţii. Dacă vă încadraţi în clasa celor pentru care prioritare sunt funcţiile, calitatea imaginii şi designul, 24EX320 este un televizor de la Sony destinat dormitoarelor sau chiar şi celor care în bucătărie nu se pot dezlipi de ştiri sau seriale.

Sub numele complet de KDL-24EX320, acest model face parte dintr-o familie mai mare de televizoare al căror singur element de diferenţiere este diagonala. Cu un panou LCD retro iluminat din margini cu leduri (Edge LED) de 24 ţoli sau 61 centimetri, panoul Full HD reuşeşte să depăşească cu uşurinţă graniţa dintre un televizor performant şi un monitor bun. Este Full HD, adică rezoluţia nativă a panoului este de 1920 x 1080, iar tehnologia LED de retro iluminare se reflectă într-o grosime foarte mică a panoului, un consum redus de energie şi într-un contrast deosebit, culori intense şi un negru profund. Ţinând cont că majoritatea conţinutului de la televizor, la care se mai adaugă şi o parte considerabilă a colecţiei noastre de filme, este SD (Standard Definition), un avantaj important este faptul că motorul de postprocesare X-Reality măreşte semnificativ calitatea imaginii afişate pe ecran.

Chiar dacă vorbim de un televizor al cărui preţ aproximativ este de 1600 de lei, mult sub media televizoarelor de pe piaţă, 24EX320 integrează toate funcţiile prezente în modelele de vârf de la Sony. În primul rând, serviciile online sunt la ele acasă în acest model. Indiferent dacă îl integraţi în reţeaua locală printr-o conexiune cu fir sau fără (dispune de wireless integrat), vi se deschid porţile către o multitudine de funcţii. Dacă vreţi, puteţi naviga pe internet folosind browser-ul integrat (fără Flash), accesa servicii precum YouTube, Epicurious, Wired sau Eurosport prin aplicaţii dedicate sau vedea ce mai fac prietenii prin widget-uri de Facebook sau Twitter. Dacă bugetul vă permite, vă puteţi achiziţiona şi un webcam de la Sony, compatibil cu televizorul, şi în momentul următor veţi putea să conversaţi pe Skype cu prietenii direct din confortul canapelei. Un alt avantaj care derivă din integrarea televizorului în reţeaua locală este apreciat de utilizatorii de smartphone-uri. Indiferent dacă aveţi un terminal cu iOS sau Android, puteţi descărca gratuit o aplicaţie intitulată Sony Media Remote şi veţi controla televizorul direct din telefon. Dacă vă încântă aplicaţii precum Shazam sau IMDB pe telefon, cu serviciul Track ID şi Video Search puteţi afla informaţii despre un film sau despre melodia de pe coloana sonoră a unui film folosind doar televizorul, totul datorită conectării acestuia la internet. Dacă aveţi dispozitive compatibile cu serviciul de streaming DLNA, puteţi trimite conţinut cu uşurinţă către televizor de pe orice smartphone, notebook sau PMP compatibil, condiţia de bază fiind ca toate aparatele să facă parte din aceeaşi reţea.



Dacă ar fi să atragem atenţia asupra unui detaliu de care nu suntem neapărat mulţumiţi în legătură cu acest dispozitiv acela ar fi calitatea sunetului. Din cauza faptului că este foarte subţire, sunetul pare „închis", iar frecvenţele joase şi câteodată şi înaltele nu sunt redate cu fidelitate, o particularitate evidentă mai ales la volum mai mare. Pe partea redării de conţinut de pe un stick USB sau hard disk, chiar dacă nu oferă compatibilitatea cu MKV-uri sau alte forme de conţinut HD, atâta timp cât vă interesează să vizionaţi colecţia de poze în format JPEG, să ascultaţi MP3-uri sau să vizionaţi filme în format DivX sau XviD, nu veţi întâmpina niciun fel de probleme. Dacă v-aţi făcut o pasiune din a înregistra emisiuni de la TV de pe vremea când cu eforturi aţi reuşit să achiziţionaţi un tuner TV pentru PC, 24EX320 are această funcţie de înregistrare integrată. Singura condiţie este să conectaţi la USB un hard disk pe care sunteţi dispuşi să lăsaţi televizorul să formateze.

**Ofertant:** Partenerii SONY **Preţ:** 1600 lei

# Nokia E6

## Ultimul business phone cu Symbian?




Deşi în ultima vreme am citit mai multe ştiri legate de schimbările radicale din interiorul Nokia decât de lansări de telefoane, de curând am primit cel mai nou model de telefon business de la Nokia, intitulat E6, încă o dovadă a faptului că Nokia nu a uitat să facă telefoane. Este vorba de primul terminal cu sistemul de operare Symbian Anna preinstalat şi probabil unul dintre ultimele, platforma Symbian fiind pe ultima sută de metri, cel puţin în ceea ce priveşte Nokia.

E6 este urmaşul lui E5, însă din multe puncte de vedere este înlocuitorul unor modele populare precum E72, E71 sau bătrânul E61. Este vorba de un smartphone metalic, cu tastatură QWERTY şi un touchscreen de înaltă rezoluţie care îţi aduce aminte de ce apreciai construcţia terminalelor high-end de la Nokia. Nu de alta, dar şi preţul anunţă un terminal de vârf.

Chiar dacă există multe elemente comune cu terminalele lansate anterior de compania finlandeză, Nokia nu a rămas în pană de idei, iar E6 include şi câteva inovaţii. Vorbim de primul terminal cu rezoluţie VGA al companiei (N8 avea 360 x 640, iar E72 – 320 x 240) şi primul telefon cu tastatură QWERTY şi touchscreen creat vreodată de Nokia. Deşi ne-am obişnuit să vedem camera de 8 megapixeli cu focus fix, dual-bliţ LED şi filmare HD şi în alte terminale ale aceluiaşi producător, E6 se diferenţiază prin multe alte elemente. Faptul că vine şi cu cea mai nouă iteraţie a sistemului de operare Symbian nu face decât să confirme că produsul de faţă vrea să aducă în actualitate posesorii de telefoane inteligente ale companiei care nu se pot dezlipi de o tastatură fizică.

În principiu, E6 este un telefon universal, compatibil cu aproape toate standardele de la operatori: GSM 850/900/1800/1900 MHz, UMTS 850/900/1700/1900/2100 MHz, fără să neglijeze standardele de trafic de date: HSDPA 10.2 Mbps şi HSUPA 2 Mbps. Ca dimensiuni, carcasa se încadrează în 115,5 x 59 x 10,5 mm şi 133 de grame. Display-ul TFT LCD este sensibil la atingere, are o diagonală de 2,46 ţoli, poate să afişeze până la 16 milioane de culori şi foloseşte pentru o rezistenţă sporită Gorilla Glass. Deşi nu pare, la o privire mai atentă vezi că E6 încorporează panoul cu cea mai mare densitate de pixeli la ora actuală, reuşind să bată cu 2 pixeli recordul deţinut de iPhone 4 (326 ppi), astfel că noul Nokia E6 are 328 ppi. La capitolul performanţă, E6 foloseşte un procesor ARM 1176 la 680 MHz, un GPU Broadcom BCM2727 şi 256MB RAM, configuraţie mai mult decât suficientă pentru ca terminalul să se comporte impecabil atât la navigarea prin meniuri, cât şi pe internet sau prin e-mailuri. Terminalul poate fi alb, argintiu sau negru, dar la capitolul stocare Nokia a creat o singură variantă, 8 GB spaţiu pentru păstrat fişiere, 1 GB ROM pentru sistemul de operare şi un slot microSD capabil de a lucra cu carduri de până la 32 GB. În ceea ce priveşte conectivitatea lui E6, acesta integrează un modul Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 3.0 cu suport pentru A2DP, un port microUSB, o mufă de căşti standard de 3,5 mm, un port HDMI şi un modul GPS. Din aceeaşi configuraţie nu lipsesc nici accelerometrul sau senzorul de proximitate, iar dacă vă încântă ideea de radio, puteţi oricând să folosiţi modulul Stereo FM cu suport pentru RDS. Un detaliu important este şi suportul afişării conţinutului Flash în browser, o particularitate care este implementată foarte bine.

Pentru construcţia lui E6, dacă tastatura şi partea din faţă a carcasei sunt realizate din plastic, un element nu neapărat neplăcut, spatele şi marginile sunt din metal. Datorită acestor detalii, împreună cu faptul că toate componentele sunt puse laolaltă cu precizie, este un produs confortabil de ţinut mână şi suficient de greu încât să-ţi dea încredere în terminal. Practic, E6 arată foarte bine, se mişcă perfect, iar calitatea ecranului este competitivă. Din păcate, sistemul de operare Symbian nu ştiu dacă va atrage adepţi noi, ci mai degrabă va convinge posesorii de E61, E71, E72 sau E5 că merită, în sfârşit un upgrade.








# Monster Beats Pro by Dr. Dre

## Căşti pentru fani

Ceea ce a început la mijlocul lui 2008 ca un experiment al producătorului Jimmy Lovine cu Dr. Dre, cu paşi mici, s-a transformat într-un fenomen internaţional şi în investiţii de câteva sute de milioane de dolari. E vorba de Beats By Dr. Dre. Acest fenomen, definit iniţial printr-un singur produs, o pereche de căşti Studio cu izolare fonică activă, a dus la puţin timp la un parteneriat cu HP şi un laptop Envy Beats Special Edition. Tot cu acelaşi brand, în această lună, HTC a încheiat un parteneriat strategic de aproximativ 300.000.000 de dolari pentru ca o parte din smartphone-urile care se vor lansa din toamnă să integreze această sonorizare.

Beats Pro este cea mai recentă creaţie a brand-ului şi, în acelaşi timp, cel mai scump produs, în SUA comercializându-se cu aproximativ 400 de dolari. Destinată entuziaştilor şi pasionaţilor în egală măsură de sunet şi de design, această pereche de căşti reuşeşte să reproducă o plajă foarte mare de sunete dintr-un pachet estetic. Creată iniţial pentru studio, datorită fidelităţii care din păcate se reflectă semnificativ în preţ, Beats Pro reuşeşte să integreze un sunet complet şi câteva inovaţii. În primul rând, datorită materialului extrem de moale şi de dens folosit la pernele din jurul urechii, se produce un fenomen de izolare pasivă de înaltă calitate. Pe lângă faptul că nu mai auziţi aproape nimic din exterior, nici dacă daţi volumul la maxim, nimeni nu va auzi muzica pe care o ascultaţi, un detaliu care la prima generaţie de Beats nu exista. Un alt detaliu pe care nu l-am întâlnit la nicio altă pereche de căşti şi care pe site-ul producătorului figurează ca având un patent în aşteptare pentru această tehnologie este Dual Input/Output. În traducere, cablul detaşabil de culoare roşie, extrem de maleabil şi solid în acelaşi timp, poate fi introdus în oricare dintre căşti cu acelaşi rezultat. Mai impresionant este faptul că mufa de pe cealaltă cască devine instantaneu o ieşire pentru a putea conecta o a doua pereche de căşti în serie. Această funcţie este cu atât mai impresionantă cu cât nu necesită o sursă de energie electrică. Pe lângă căştile confortabile ale căror perniţe se pot detaşa şi spăla, structura de rezistenţă din Beats Pro este realizată din aluminiu, o particularitate care, pe lângă greutate, se reflectă într-o senzaţie de produs solid. Căştile se pot plia spre interior uşor, cu un sunet de clic, atât pentru a asculta doar cu o cască, dacă vă aflaţi într-un astfel de context, cât şi pentru transport în săculeţul de culoare albă din imitaţie de piele inclus în pachet. Cum este de aşteptat la o asemenea pereche de căşti, conectorii sunt auriţi, iar de un inel de cauciuc care stă în permanenţă legat de cablu aveţi adaptorul de la 3,5 mm la mufa de staţie. Un detaliu important legat de mufa adaptor este că niciodată nu va rămâne într-o staţie de amplificare mulţumită unui filet fin aflat la bază.

La capitolul specificaţii, căştile au o putere de emisie de 115 db şi 260 g. Chiar dacă greutatea este aparent mare, datorită designului inteligent şi materialelor confortabile pentru zonele de contact cu capul şi urechile utilizatorului, nici după câteva ore de audiţie nu creează disconfort. În ceea ce priveşte calitatea sunetului, Beats Pro reuşeşte să reproducă unele din cele mai joase frecvenţe pe care le-am auzit la o pereche de căşti fără a avea niciun impact asupra modului în care se aud frecvenţele medii şi înalte. Altfel spus, fiecare detaliu dintr-o audiţie este reprodus perfect indiferent de genul muzical pe care îl preferaţi, cu toate că, dacă vă încântă de exemplu house-ul sau rap-ul, veţi fi mai impresionaţi de başi. Deşi puţini utilizatori investesc o asemenea sumă de bani într-o pereche de căşti, în momentul în care aţi reuşit să faceţi o astfel de achiziţie, calitatea construcţiei şi a sunetului vă vor da un sentiment de satisfacţie. ■

**Ofertant:** www.DjSuperStore.ro **Preţ:** 1599 lei

**Alexandru Puiu**

# CAMERE FOTO COMPACTE CU SUPER ZOOM

**Deși există utilizatori pasionați de aparate DSLR pe care nu-i mai convingi să revină la compacte, clasa compactelor cu zoom câștigă teren printre cei care își doresc mai mult de la aparatul foto din buzunar.**

Ideea de aparat foto compact este preferată de un număr foarte mare de utilizatori datorită ușurinței de utilizare, calității rezonabile și, desigur, dimensiunilor compacte. Menținând ușurința în utilizare și proporțiile aferente păstrării în buzunar, de câțiva ani, toți producătorii importanți de astfel de dispozitive au lansat aparate foto cu o calitate superioară a imaginii, cu un senzor și procesor de imagine performante și cu o rată de zoom pe care până nu demult o puteam întâlni doar la aparatele foto bridge sau DSLR. Aceste modele, compactele cu mega-zoom, le-am luat în calcul pentru articolul de față.

Pentru a înțelege mai bine care sunt avantajele acestor aparate și mai ales de ce se reflectă în prețuri care depășesc de cele mai multe ori 1000 sau chiar 1500 de lei, voi atrage atenția asupra câtorva trăsături specifice acestei clase de produse. Zoom-ul optic, extrem de important mai ales în cazul fotografiilor macro, a ajuns până la 24X, o cifră impresionantă ținând cont că puteți surprinde detalii care până nu demult erau imposibil de capturat cu un aparat de buzunar. Plaja focală care este responsabilă de volumul maxim de informație pe care îl puteți surprinde de aproape sau de departe a devenit de asemenea impresionantă pentru astfel de jucării, Samsung reușind să înceapă de la 21 mm. Parametrii care până nu demult puteau fi controlați doar la un DSLR acum se pot configura mult mai ușor și la un astfel de aparat. Aici fac referire la timpul de expunere și la dimensiunea diafragmei, parametri importanți pentru imaginile spectaculoase. Geotagging-ul sau asocierea coordonatelor GPS unei fotografii tinde să devină standard, așa că nu mai rămâne decât să aveți o aplicație de gestiune a fotografiilor tip Picasa care să știe să citească respectiva informație pentru a vă sorta automat miile de fotografii în funcție de locația de pe glob în care au fost realizate. Dacă până nu demult ne bucuram și dacă puteam realiza filmări la rezoluție VGA, acum aproape orice cameră foto știe să filmeze măcar 720p, dacă nu 1080. Cu alte cuvinte, conținutul HD a intrat în mainstream.

■ **Alexandru Puiu**




## 1 Sony Cyber-shot DSC-HX9V

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.608 x 3.456 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 15,9 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț**
**Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:**
Lentilă - / - 3,0 țoli / 921.600 Pixeli 16x
**Distanță focală (35 mm):** 24 - 384 mm
**Domeniu valori ISO:** 100 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 105 x 59 x 34 / 245 g
**Preț:** 1490 lei

## 2 Casio Exilim EX-ZR100

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.000 x 3.000 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 12,0 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț**
**Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:**
Senzor - / - 3,0 țoli / 460.800 Pixeli 12,5x
**Distanță focală (35 mm):** 24 - 300 mm
**Domeniu valori ISO:** 100 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 105 x 59 x 29 / 205 g
**Preț:** 1450 lei







**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.608 x 3.456 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 15,9 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț**
**Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:**
Lentilă - / - 3,0 țoli / 921.600 Pixeli 10x
**Distanță focală (35 mm):** 25 - 250 mm
**Domeniu valori ISO:** 125 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 Pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 102 x 58 x 29 / 210 g
**Preț:** 1200 lei

## 3 Sony Cyber-shot DSC-HX7V

## 4 Canon PowerShot SX220 HS

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.000 x 3.000 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 12,0 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț**
**Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:**
Lentilă - / - 3,0 țoli / 461.000 Pixeli 14x
**Distanță focală (35 mm):** 28 - 392 mm
**Domeniu valori ISO:** 100 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 106 x 59 x 33 / 215 g
**Preț:** 1230 lei



## Nikon Coolpix S9100

5

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.000 x 3.000 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 12,0 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:** Lentilă - / - 3,0 țoli / 921.000 Pixeli 18x
**Distanță focală (35 mm):** 25 - 450 mm
**Domeniu valori ISO:** 160 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 105 x 62 x 35 / 215 g
**Preț:** 1400 lei




## Panasonic Lumix DMC-TZ20

6

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.320 x 3.240 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 14,0 milioane
**Senzor tip/mărime:** MOS / 1/2,33 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:** Lentilă - / - 3,0 țoli / 460.000 Pixeli 16x
**Distanță focală (35 mm):** 24 - 384 mm
**Domeniu valori ISO:** 100 - 1.600 (6.400)
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 105 x 58 x 33 / 219 g
**Preț:** 1450 lei




## Fujifilm FinePix F550 EXR

7

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.608 x 3.456 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 15,9 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,0 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:** Senzor - / - 3,0 țoli / 460.000 Pixeli 15x
**Distanță focală (35 mm):** 24 - 360 mm
**Domeniu valori ISO:** 100 - 3.200 (12.800)
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 104 x 63 x 33 / 220 g
**Preț:** 1350 lei




## Nikon Coolpix S8100

8

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.000 x 3.000 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 12,0 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:** Lentilă - / - 3,0 țoli / 921.000 Pixeli 10x
**Distanță focală (35 mm):** 30 - 300 mm
**Domeniu valori ISO:** 160 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 104 x 59 x 30 / 205 g
**Preț:** 900 lei




## Olympus SZ-30MR

9

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.608 x 3.456 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 15,9 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:** Senzor - / - 3,0 țoli / 460.000 Pixeli 24x
**Distanță focală (35 mm):** 25 - 600 mm
**Domeniu valori ISO:** 80 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.280 x 720 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 106 x 69 x 40 / 230 g
**Preț:** 1400 lei




## Canon PowerShot SX230 HS

10

**SPECIFICAȚII:**
**Rezoluție maximă:** 4.000 x 3.000 pixeli
**Număr efectiv de pixeli:** 12,0 milioane
**Senzor tip/mărime:** CMOS / 1/2,3 țoli
**Tip stabilizare de imagine Vizor/ Patină bliț Display (mărime / rezoluție) Zoom optic:** Lentilă - / - 3,0 țoli / 461.000 Pixeli 14x
**Distanță focală (35 mm):** 28 - 392 mm
**Domeniu valori ISO:** 100 - 3.200
**Rezoluție maximă video:** 1.920 x 1.080 pixeli
**Dimensiuni / Greutate:** 106 x 62 x 33 / 225 g
**Preț:** 1330 lei

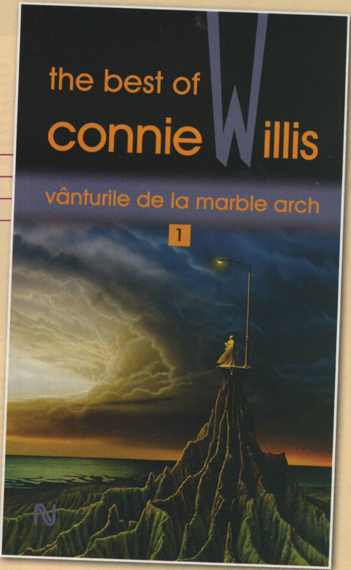


**Titlu** The Best of Connie Willis: Vânturile de la Marble Arch

**Autor** Connie Willis

**Colecţia** Nautilus

**Editura** Nemira




Cele unsprezece bijuterii incluse în volumul Vânturile de la Marble Arch (dintre care şapte laureate cu premiile Hugo şi/sau Nebula) acoperă o varietate de subiecte şi generează o paletă bogată de stări sufleteşti şi au în comun, majoritatea, un umor discret şi în acelaşi timp savuros, care îi adaugă prozei scurte absolut emoţionante şi profunde semnate de Connie Willis o nouă dimensiune, destul de rar întâlnită în literatura science fiction.

Povestirile din volumul Vânturile din Marble Arch au obţinut două premii Hugo, două premii Nebula şi un premiu Locus.

Condeiul dezinvolt, pentru care satira şi ironia sunt blânde numai în aparenţă, te îndeamnă să întorci pagina şi să aluneci când în Cretacicul târziu, când în Londra celui de-al Doilea Război Mondial, când pur şi simplu în cosmos.

Connie Willis scrie atât de bine, încât până şi cei care nu sunt amatori de SF vor găsi puncte de interes în textele ei. Asta pentru că sunt incitante, spirituale şi mai ales delicios de provocatoare.

Connie Willis a adunat, de la începutul anilor '80 încoace, mai multe premii Hugo şi Nebula decât orice alt autor de SF( 11 premii Hugo şi 7 premii Nebula).

Willis a absolvit în 1967 Colorado State College, în prezent University of Northern Colorado (Universitatea de Nord din Colorado). Ea locuieşte în Greeley, Colorado cu soţul ei Courtney Willis, un profesor de fizică la Universitatea de Nord din Colorado.

## CÂŞTIGĂTORII LUNII IULIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia iulie 2011, ce a avut ca premii **cinci romane „Dumnezeule de dincolo de burta universului" de Aurel Cărăşel**, sunt următorii: **Ţucu Mihail** din Topoloveni, **Cosmin Mihai** din Târgovişte, **Letea Tudor** din Oradea, **Petrea Vlad** din Blaj şi **Popescu Alin** din Giurgiu.

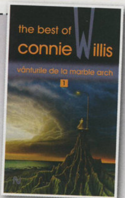
**Info:** Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

**CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA**

**Câştigă unul din cele cinci romane THE BEST OF CONNIE WILLIS: VÂNTURILE DE LA MARBLE ARCH de Connie Willis răspunzând la întrebarea:**

Câte premii Hugo a adunat Connie Willis?

- 11 ☐
- 12 ☐
- 13 ☐




Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna noiembrie 2011 a revistei.

Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Recenzie film



# CONAN BARBARUL

Rar se întâmplă să mai cer timp pentru a preda articolul despre film, dar Conan era înainte de a-l vedea, în mintea mea, într-o compatibilitate perfectă cu revista. MMO-ul Conan a devenit gratuit pentru toți cei care doresc să-l încerce, motiv pentru foarte mulți și-au (re)îndreptat atenția către acest univers dur. Unul din cele mai frumoase MMO-uri existente, cu un stil de joc diferit de WoW și clonele lui. Producătorii au lansat chiar și un expansion în care poți descoperi Coasta Sălbatică a continentului Turan, la 20 de ani după acțiunea din film. Acum însă, după ce l-am văzut... mai, mai, că îmi vine să dau înapoi și să vă prezint alt film. Noul Conan este o blasfemie. Și pentru fanii primului film, majoritatea oameni care realizează că nici acela nu a fost un film extraordinar, dar care au văzut mai departe de greșeli și de stilul necioplit, dar atât de potrivit, al lui Arnie. Și pentru fanii povestirilor scrise de Robert E. Howard, în care Conan e cu totul altcineva decât cel prezentat în peliculă. Dar și pentru cinefili în general, care probabil vor bufni în râs încă de la prima secvență, asta dacă nu sunt atât de pretențioși încât să se ridice și să plece. Mă întreb cât de proști sunt oamenii care fac o bună parte a filmelor de la H. sau mă rog, cei care au un cuvânt de spus în crearea unui film. Nu de alta, dar orice om cu bun simț, nici nu mai vorbesc de unul care știe ce înseamnă o naștere sau un câmp de luptă, ar filma altfel scena de început a acestei pelicule. Magie și barbarism înțeleg, dar... desene animate, nu m-aș fi așteptat. Dacă nu ai ști mai bine, ai putea crede că producătorul/regizorul/scenaristul a încercat să facă o parodie, un scheci, pentru că e imposibil să iei în serios ce se întâmplă pe ecran. Dar nu disperați, după scena inițială, filmul devine mai bun. Plin de efecte, de urlete, lupte sângeroase și lupte sângeroase. Rar mi se întâmplă să mă plictisesc în mijlocul secvențelor de acțiune ale unui film, dar aici puteam, dacă nu țipau încontinuu, să adorm liniștit. Personajele nu au niciun fel de personalitate, actorii sunt de primă mână, dar nu au cu ce lucra, până și Morgan Freeman este nepotrivit ca povestitor. Coreografia luptelor este neinspirată, povestea... ați prins ideea. Aș putea continua pe încă jumătate de pagină, dar care-i rostul? Mai bine vă recomand să (re)vizionați primul Conan, cel cu Arnold, un film greuț, care nu a îmbătrânit frumos, dar care are câteva secvențe de neuitat și din care aveți câte ceva de învățat, mai ales dacă iubiți filmele. Sau și mai bine, vă recomand A Game of Thrones, serialul făcut de HBO în care Jason Momoa este un sălbatic adevărat. De fapt, vă puteți imagina că e Conan acolo și deja aveți cel mai bun Conan făcut vreodată. Sau și mai bine, dacă vă plac jocurile (ha ha), acum puteți să încercați gratuit Conan MMO-ul. A și să nu uit, dacă sunteți constrânși sau vreți neapărat să vedeți filmul, feriți-vă de 3D, lumea spune că efectul este foarte prost făcut. ■

ncv

www.

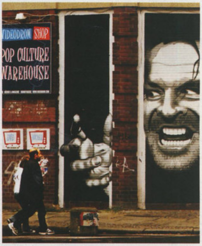
## http://blog.pokkisam.com/content/brilliant-photography-natgeo-archives

Cine contestă faptul că cei de la National Geographic fac treabă bună este un idiot. Ca dovadă, iată o grămadă dintre realizările lor de-a lungul anilor.



## http://www.streetartutopia.com/?p=2014

Graffittiul nu este o artă? Think again, Batman!



# ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card SDHC 4GB** sau **USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.




**mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie**

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.



## Abonamente „BONUS”

| Revista | Doresc abonamentul să înceapă cu luna: | Număr abonamente comandate | Preț unitar abonament | Total (nr. abonamente x preț unitar abonament) |
|---|---|---|---|---|
| CHIP cu CD - 6 apariții | | | 60,00 lei | |
| CHIP cu CD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit) | | | 114,00 lei | |
| CHIP cu DVD - 6 apariții | | | 75,00 lei | |
| CHIP cu DVD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit) | | | 137,00 lei | |
| LEVEL - 6 apariții | | | 75,00 lei | |
| LEVEL - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit) | | | 144,00 lei | |
| PC PRACTIC - 6 apariții | | | 53,00 lei | |
| PC PRACTIC - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit) | | | 99,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital - 6 apariții | | | 60,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit) | | | 119,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **Cartea „500 de sfaturi de fotografiere”** | | | 107,98 lei | |
| | | | Total general de plată: | |

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

### Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0R0026410060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ131506 9XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ______

Nume, prenume ______

Vârstă ____ Ocupație ______

Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ______

Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ______

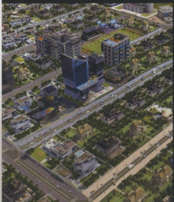
Telefon ______ e-mail ______

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ______

**Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro**





**DEMO**
Frozen Synapse
Supreme Ruler: Cold War
Trucks and Trailers

**MODS**
Deus Ex : New Vision (Deus Ex)
Portal Pro 1.1 (Portal)

**MEDIA**
**FILME**
Batman: Arkham City
Deus Ex: Human Revolution
Spider-Man: Edge of Time
Prototype 2
Renegade Ops
Red Orchestra 2
Saints Row The Third

**IMAGINI**
Spider-Man: Edge of Time
Need for Speed: The Run

**WALLPAPER**
F.E.A.R. 3
Call of Juarez: The Cartel

**SCREENSAVER**
Rockstar Pixels and Polygons

**DRIVERE**
NVIDIA ForceWare v280.26
ATI Catalyst v11.7

**PATCH**
The Witcher v1.35

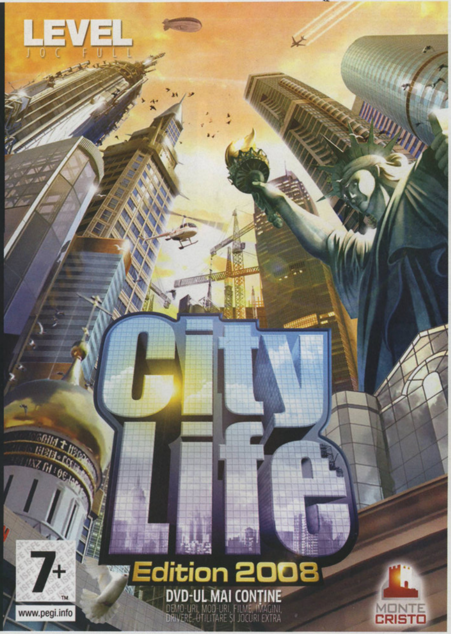
**ANTIVIRUS**
AVG Free Edition 10.0

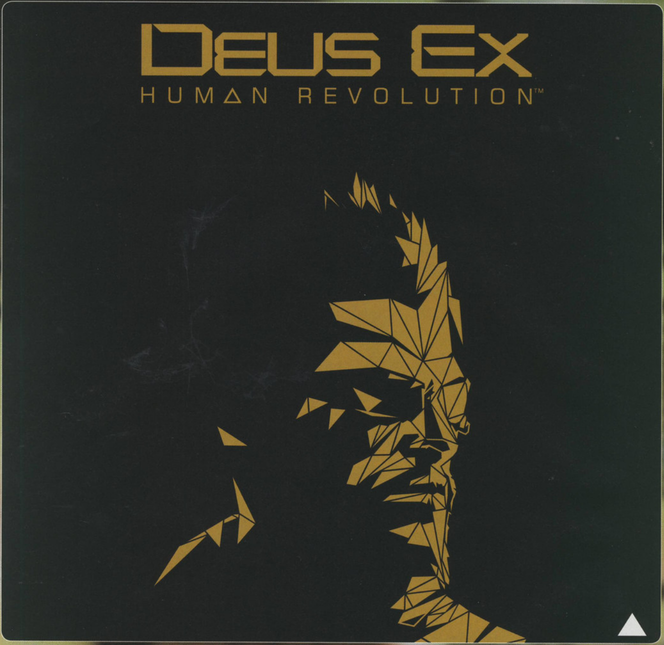
**FREEWARE**
7-Zip 9.20
ATI Tray Tools 1.7 Beta
CCCP Codec Pack
Riva Tuner 2.24C
Nero 9 Free
Totally Free Burner 5.0

**SHAREWARE**
DAEMON Tools Lite 4.40

**EXTRA**
Soldner: Secret Wars Community Edition (vers. completă)
LEVEL DVD Finder
Coperta DVD Joc Full

**LEVEL DVD CITY LIFE EDITION 2008 09.2011**






RPG-ul anului?




Eroi au fost, eroi sunt încă.




Festin pe plajă.

*Cu titlu informativ